

05 98
DM 5,80
S 45,-/sfr 5,80/hfl 7,30
bfr 140,-/lfr 140,-/Lit 8400,-
Pta 650,-/Dr 1500,-
VIDEO GAMES
NINTENDO • SEGA • SONY
Tokyo Game Show
450 Spiele vorgestellt
RIESEN POSTER IM HEFT
N64
Wir haben's gespielt !!!
Mission Impossible
PS
9x Gold für PlayStation
★ Resident Evil 2 ★ Forsaken
★ Pitfall 3D ★ Point Blank
★ Need for Speed 3 ★ Diablo
★ Deathtrap Dungeon
★ Armoured Core ★ Gex 3D
FORSAKEN
+++ Außerdem: Surround Systeme +++ Panzer Dragoon Saga (SAT) +++ Tekken 3 (PS) +++ Parasite Eve (PS) +++ Shining Force III (SAT) +++ Dragon Force 2 (SAT)
Dolby Surround Paket zu gewinnen!
Wert: 3000,- DM
4 391062 305803 05


GEX 3D
RETURN OF THE GECKO
Alarm auf allen Programmen!
Der finstere Rez ist dabei, die Macht über das Fernsehen an sich zu reißen. Jetzt kann nur noch Top-Agent Gex helfen!
Spring einfach rein in die Fernsehwelt und begleite die coolste Echse seit Lurchi auf ihrem rasanten Kampf in 20 aufregenden 3D-Welten - quer durch populäre Filme und TV-Serien. Geniales Design, aufregende Animationen und ein spektakuläres Gameplay erwarten Dich! Unterhaltsamer, als Fernsehen je sein kann!
PlayTip
PlayStation
5/98
1,6
10 von 10
PSG Top Game
90%
BEST BUY!
10 von 10
GOLD GAME
88%
CRYSTAL DYNAMICS
TAKE 2
PlayStation

Alles neu macht der Mai?

Nein, natürlich nicht alles – aber einiges schon. Zum Beispiel wird es in dieser Ausgabe definitiv keine Aprilscherze geben. Versprochen! Also keine PC-CD-ROMs, die wir Euch als neue PlayStation 2 verkaufen wollen oder revolutionäres Zubehör für den Game Boy (z.B. eine Lightgun im klassischen Piraten-Look aus purem Messing...). Die Zeiten sind vorbei! Zumindest bis zur nächsten April-Ausgabe...

Also keine echten Neuerungen? Doch, denn aufmerksame Leser werden beim Durchblättern dieser Ausgabe einige Veränderungen feststellen. Nein, keiner aus unserem Team hat die Video Games verlassen, und auch inhaltlich versorgen wir Euch wieder mit topaktuellen News, Messeberichten, Interviews, ersten Einblicken und ausführlichen Testberichten. Dafür haben wir ein bißchen an der Optik unseres Heftes gefeilt. So findet Ihr zukünftig auf Preview- oder Testseiten das jeweilige Konsolen-Logo oben in der Dachzeile. So seht Ihr sofort, welches Spiel zu welcher Konsole gehört.

Die optisch auffälligste Änderung dürfte aber der Kommentar-Kasten sein: Farblich unterlegt und räumlich eingegrenzt ist nun die subjektive Meinung von uns deutlicher vom objektiven Testbericht getrennt. Dies bedeutet natürlich nicht, daß wir unsere Meinung ab jetzt punktgenau in einem starren Kasten abgeben: Was gesagt werden muß (Gutes oder weniger Schmeichelhaftes), werden Ihr auch weiterhin ausführlich von uns lesen; was weniger spannend ist, wird nicht zwanghaft aufgebläht. Der Trick: Ein nach oben variabler Kasten, der genau soviel Platz bietet, wie der Redakteur braucht. Um die Angelegenheit komplett zu machen, grinsen Euch ab sofort unsere Gesichter in Farbe an.

Das war aber noch längst nicht alles; wer genau hinsieht, wird noch einige Unterschiede zu unseren vergangenen Ausgaben finden. Nur ein bißchen hier, ein bißchen da – schließlich wollten wir kein neues Heft machen, sondern Euch das Schmökern in der Video Games ein wenig erleichtern. Ob es uns gelungen ist, entscheidet Ihr. Schreibt uns doch Eure Meinung!

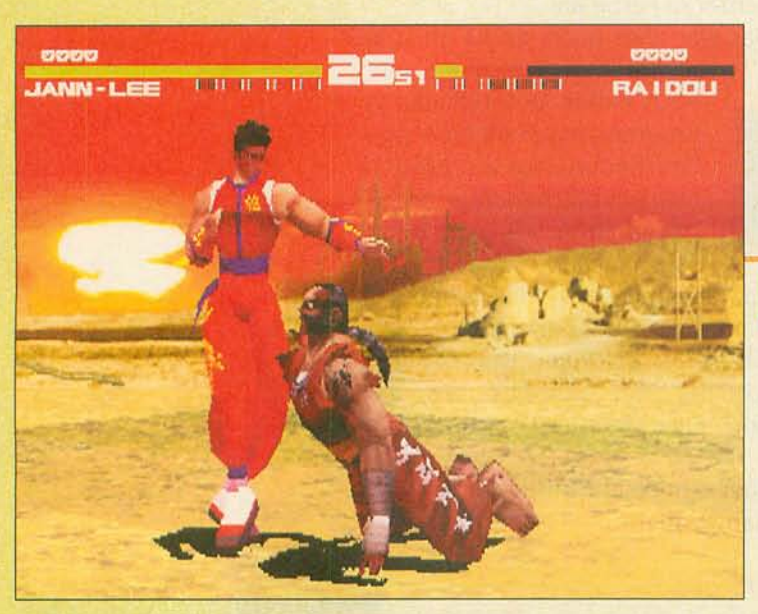
Euer schon sehr gespanntes Video-Games-Team





● Titelthemen





29 *DEAD OR ALIVE (PS): Der vieldiskutierte Tekken 3-Konkurrent naht schnellen Schrittes auf der PlayStation. Wolfgang hat schon mal das einzigartige Bouncing-Feature ausführlich begutachtet (hehe!).*

87 *NEED FOR SPEED 3 (PS): Hat sich diesmal neben den Supercars auch die Spielbarkeit eingependelt?.*



TIPS + TRICKS

Auto Destruct (PS) 50
● **Gex 3D (PS)** 60
Nhl Breakaway 64 (N64) 58
Olympic Hockey '98 (N64) 59
Pax Corpus 62
● **Pitfall 3D (PS)** 60
Rascal (PS) 61
● **Resident Evil 2 (PS)** 50
Snowboard Kids (N64) 58
Shadow Master (PS) 62
Skull Monkeys (PS) 62
Yoshis Story (N64) 58
1080° Snowboarding 58

PREVIEW

Banjo & Kazooie (N64) 42
Ob sich der erwartete Mario 64-Nachfolger von Rare ebenso exzellent spielt, verrät Dirk im Preview

Dead or Alive (PS) 29
Konkurrenz für Tekken 3?

GT Championship Edition (N64) 37
Der Nachfolger zum Classic-prämierten Multi Racing Championship auf GT-Basis

Medievil (PS) 30
Grusel-Adventure von Sony: Resident Evil 2 macht Mode!

● **Mission Impossible (N64)** 40
Wir waren bei Laguna und haben das heiß ersehnte Agenten-Follow Up probegespielt

Motorhead (PS) 28
Klassische Racing-Action gepaart mit Waffengewalt

Phat Air (PS) 34
Boarding-Sims und kein Ende: Coole Tricks und schöne Pisten lassen vom nächsten Winter träumen

Viper (PS) 38
3D-Action aus deutschem Hause

Wargames (PS) 33
Wer kennt noch das alte Movie um die Teenie-Hacker-Szene?

Wetrix (N64) 44
Ein klassisches Puzzle-Game fürs N64

SPECIALS

Besuch bei Nintendo of Europe 68
Wir waren zu Gast im Reich der Module und konnten Big N bei Produktions- und Reparaturprozessen über die Schulter schauen

Kuriositäten 63
Goldene PlayStations und mehr findet Ihr in dieser Ecke

Surround-Sound-Special / Wettbewerb 24
Wolfi hat alle gängigen Systeme unter die Lupe genommen. Lohnt sich die Anschaffung?

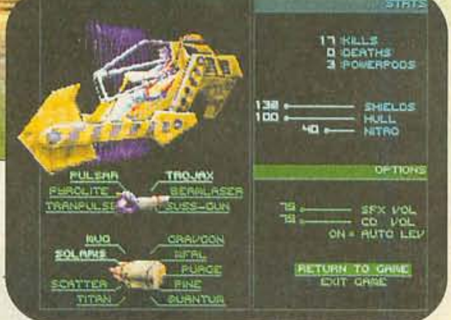
● **Tokyo Toy Show** 10
Tet war in Japan vor Ort und konnte Perlen wie Tekken 3 und Parasite Eve (Square) bereits probespielen.

Skullmonkeys-Verlosung 72
Coole Goodies rund um das Lehmspektakel zu gewinnen!

WM-Special 46
Kurz vor dem größten Sportspektakel des Universums sprießen Kickermodule wie Pilze aus dem Boden. Dirk hat sich durchgekämpft.



78 FORSAKEN (PS): Genug des Hypes: Wie gut ist Acclaims Ballerspiel wirklich?

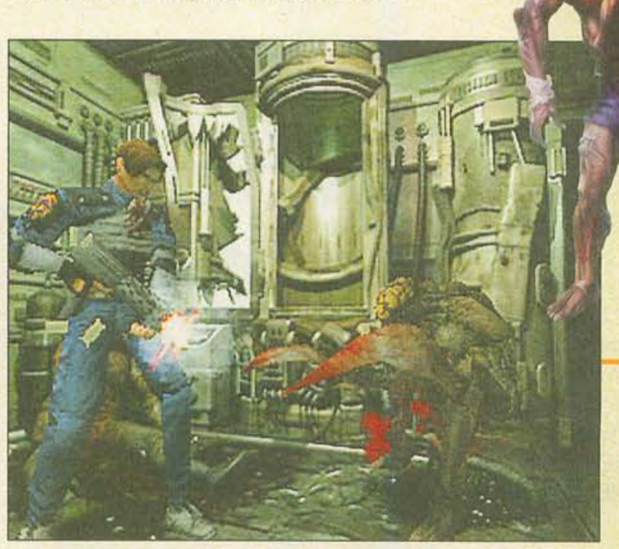




96 CHILL (PS): Phänomenales Schneedesign bietet Eidos" neue Boarder-Simulation.



89 BOMBERMAN WORLD (PS): Ob das PS-Debut der Kultserie spielspaßtechnisch auch wie eine Bombe einschlägt, verrät der Testteil.



80 RESIDENT EVIL 2 (PS): Endlich ist das Zombie-Abenteuer auf dem Prüfstand. Wir nehmen die US-Version unter die Lupe, da immer noch keine deutsche vorliegt.

RUBRIKEN

Dickes Ende 63
Editorial 3
Hitparaden 75
Impressum 102
Inserentenverzeichnis 83
Leserbriefe 64
News 6
So bewerten wir 76
Szene Chat 73
Vorschau 102

TEST

SONY PLAYSTATION

● Armoured Core 93
Bomberman World 89
Bushido Blade 97
Chill 96
Dark Omen 91
● Deathtrap Dungeon 88
● Diablo 90
● Forsaken 78
● Gex 3D 84
Ghost in the Shell 92
Lucky Luke 86
● Need for Speed 3 87
● Pitfall 3D 82
● Point Blank 95
● Resident Evil 2 80
Spawn 97

NINTENDO 64

Bust a Move 64 77
Olympic Hockey '98 76

SEGA SATURN

Atlantis 100
Courier Crisis 97
● Panzer Dragoon Saga 99
Power Drift 100
House of the Dead 98

EXOTEN

Blazing Star 101

82 Pitfall 3D (PS): Exzellente Lichteffekte und herrliches Stage-Design kombiniert mit klassischem Gameplay prägen diesen Überraschungshit.



Tombi PlayStation

In Japan ist dieses originelle, neue *Sony*-Jump'n Run mit Rollenspielelementen bereits unter dem Namen "Tomba!" erschienen und setzt gerade zum Sturm auf die Herzen der westlichen Welt an, sprich wird derzeit ins Englische übersetzt. Hauptperson ist ein kleiner Höhlenjunge, der sich in einer "schweinischen" Welt behaupten muß. Für erfolgreich bewältigte Aufgaben, gelöste Rätsel und überstandene Kämpfe erhaltet Ihr Experience Points. Obwohl das Maskottchen manch einem auf Anhieb vielleicht zu japanisch-süß ist, und somit abstoßend wirkt, sollte man sich Tombi auf alle Fälle vormerken. Der Hauptverantwortliche für das Spieldesign hat in den 80er Jahren bereits bei *Capcom* ganze Arbeit geleistet, indem er den Aufbau von **Ghouls 'n Ghosts** auf dem NES mitgestaltete.



Buck Bumble Nintendo 64

Diesem neuartigen Flug-/Schießspiel liegt die Idee zugrunde, einmal eine interaktive 3D-Welt ausschließlich bei Mutter Natur, aber aus der Perspektive eines Insekts gesehen, anzusiedeln. Als Buck, der Bienerich (Maja und Willi lassen grüßen), nehmt Ihr es mit verschiedenen Gattungen Killerinsekten, allen voran den oberfiesen Wespen, 22 Missionen lang auf. Dabei müßt Ihr nicht alleine auf die Schlagfertigkeit des Stachels Eures Helden vertrauen, sondern dürft auch Homing Missiles, Plasma Schüsse, etc. einsetzen. Im Multiplayer-Modus (Split-Screen) könnt Ihr auch bei verschiedenen Geschicklichkeits-Contests gegeneinander antreten. Spielerisch läßt sich vorerst nur sagen, daß Buck nicht gerade leicht zu manövrieren ist. Da *Argonaut* (haben u.a. **Starfox**/SNES mit entwickelt) die Arbeit an Buck Bumble aber noch längst nicht abgeschlossen hat, ist natürlich noch alles drin.



Kobe Bryant's NBA Courtside Nintendo 64

Diesen Sommer wird bald frischer Wind im bisher schwach besiedelten Basketball-Genre des N64 aufziehen. Obschon nicht direkt von Nintendo entwickelt, sondern von einer eher unbekannten Firma namens *Left Field*, hat die Kohle dort immerhin für eine offizielle Lizenz gereicht. Namensträger des Spiels ist der bisher jüngste NBA-Spieler in einem All Star Aufgebot überhaupt, Kobe Bryant. Neben all den üblichen Features, wie flüssigen Motion-Capture-Animationen, Mid-Res-Mode (wie bei **NHL Breakaway 64**) oder benutzerdefinierten Kameraeinstellungen, beinhaltet NBA Courtside auch Specials, die nur ausgeführt werden können, wenn ein Spieler mehrmals hintereinander trifft. Diese sind aber alle an tatsächlich ausführbaren Moves angelehnt und existieren nicht wie bei NBA Jam ausschließlich in der Phantasie der Programmierer. Mit Sicherheit ein interessanter Titel!





Vigilante Eight PlayStation

Wer "Pitfall 3D" von *Activision* sein Eigen nennt, der konnte sich bereits selbst ein Bild machen, da auf jener CD auch ein spielbares V8-Demo zu finden ist. Spätestens seit Destruction Derby, Twisted Metal oder Auto Destruct dürfte ja wohl bewiesen sein, daß Autorennen nicht nur um der Bestzeiten willen, sondern auch um der puren Amoklauferei wegen einen Heidenspaß machen. Genau in diese Kerbe schlägt nun Vigilante. Entweder zu zweit im Linkmodus oder mit gesplittetem Bildschirm dürft Ihr hier in riesengroßen Arenen auf die Hatz gehen, Boni einsammeln und nicht zuletzt sämtliche Objekte und Gegner durch Ramm-Manöver bzw. gezielten Bord-MP-Beschuß in Rente schicken. Im Einspieler-Quest-Modus gilt es außerdem, richtige Missionen über mehrere Etappen erfolgreich zu Ende zu bringen. Viele gute Ansätze sind vorhanden. Im Testbericht in der VG 06/98 erfahrt Ihr dann mehr.

PC-Spieler kennen V8 bereits unter dem Titel "Interstate '76". Die PS-Version bietet aber einen wesenlich höheren Actionanteil.



PRO·PINBALL

timeshock!

Sobald der Zeitkristall zerspringt, finden Sie sich im Alten Rom. Ihre Mission: Setzen Sie den Zeitkristall wieder zusammen - dazu reisen Sie durch vier verschiedene Zeitzonen, in denen einige Aufgaben auf Sie warten!

- Je nach Spielstärke stehen vier unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung
- Richtig spannend wird es, wenn zehn Bälle gleichzeitig im Spiel sind!
- Geniale Grafik mit einer Auflösung von 512 x 512
- Zahlreiche Animationen, Magno-Lock und weitere super Effekte lassen den Flipper so richtig heiß laufen
- Noch mehr Abwechslung durch Spiel-im-Spiel auf der Dot-Matrix
- Superfetziger Soundtrack in Dolby Surround

Wann sind Sie reif für die internationale Rangliste auf der Empire-Website?





www.empire.co.uk



timeshock!

Xenocracy/ Blast Radius PlayStation



Der eingebaute Zufallsgenerator bei Xenocracy läßt die verschiedenen Missionsvarianten an immer neuen Schauplätzen stattfinden

Die Zukunft unseres Sonnensystems erfährt mit *Ubi Softs* neuester Space-Opera eine weitere aktuelle Bedrohung: Irgendwelche vier Supermächte kämpfen um die Vormachtstellung im All und da fliegen natürlich Späne. Grafik und Sound sind bereits in der Vorversion recht ansehnlich; auch die Tastenbelegung macht Sinn. Ihr übernehmt die Rolle eines Elitekämpfers und kommandiert einen mit viel Rüstungs-High-Tech ausgestatteten Raumgleiter. Die Möglichkeit, Deathmatches im Mehrspielermodus auszutragen,ist definitiv ein Pluspunkt. Ein weiterer Mitstreiter im Sci-Fi-Shooter-Genre ist **Blast Radius** von *Psygnosis*, das offensichtlich auf der Colony-Wars-Engine beruht bzw. ein Colony-Wars-Remake ohne Strategieanteil zu sein scheint. So soll uns die Wartezeit auf Colony Wars 2 verkürzt werden. In der nächsten VG werden wir beide Kandidaten genauer unter die Lupe nehmen.

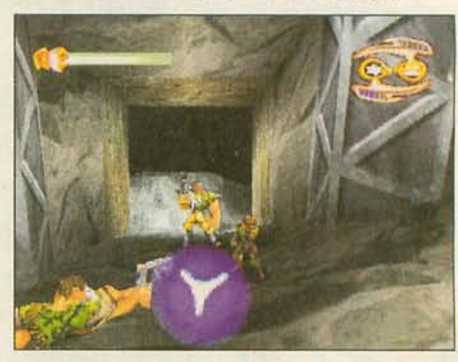
B-Movie PlayStation

Hoch soll'nse leben, die verrückten 50er Jahre aus dem ins Weltall aufstrebenden Amerika! Nach bester "Mars Attacks"-Art geht es Shoot'em-Up-technisch bei B-Movie von *GT Interactive* zur Sache. Ihr werdet hier in eine Zeit zurückgeführt, die zu jung für die Geschichtsbücher und doch zu weit weg ist, als daß man sie selbst hätte erleben können. Mit zwölf seltsamen Fluggeräten, die in den Fünfzigern noch anstandslos als Raumschiffe durchgegangen wären, dürft Ihr das Schicksal der USA in verschiedenen Szenarien immer wieder aufs Neue lenken. Je mehr Bürger mit dem Traktorstrahl gerettet und je mehr Alien-Schiffe abgeschossen werden, desto größer ist die Chance, bessere Waffen zu erhalten. Vom Prinzip her keine schlechte Idee. Bis die Sache ganz ausgereift ist, vergeht allerdings noch mindestens ein halbes Jährchen.

Viele böse Marsmännchen wollen die Erde überfallen, und Ihr müßt den Retter spielen.

Small Soldiers PS

Alan, Sohn eines Spielzeugwarenhändlers, entdeckt in einer neuen Lieferung an den elterlichen Laden ein Set Action-Figuren und spielt damit. Wie sich herausstellt, wurde den Figuren aber der falsche Chip eingepflanzt und frei nach **Toy Story** ziehen die hyperintelligenten Figuren seinen Besitzer in einen Krieg von zwei rivalisierenden Spielzeugarmeen hinein, wobei sich der Spieler aussuchen darf, auf welcher Seite er in diesem 3D-Shooter kämpft.



Small Soldiers ist ein Spiel zum Film, der hier allerdings frühestens Weihnachten erscheint.

Aprilscherz

In unserer letzten Ausgabe 4/98 kündigten wir Euch auf Seite 10 die erste Lightgun für den Gameboy an. "Künstlerisch aufwendig gestaltet und aus purem Messing übertrifft sie an Größe und Gewicht deutlich Nintendos Kleinsten." Ihr werdet es sicher schon erraten haben, daß wir Euch damit ein wenig in den April geschickt haben: Weder das feuergewaltige Utensil, noch den sogenannten Importexperten gibt es natürlich. April, April!!!

Leser Ralf Kapteina setzte sogar noch einen drauf und schreibt, daß er aufgrund seiner außerordentlich guten Kontakte zu Nintendo/Japan schon Hand an ein ähnliches Gerät legen durfte, den **Gunboy** von Nintendo, der – wie könnte es anders sein – auch nur im April zu haben ist. Daß jetzt aber bitte niemand auf dumme Gedanken kommt und bei Nintendo die Drähte heiß laufen läßt: Das ist nur eine Spielerei mit unserem Scherz und somit noch ein Fake! *ds*

Tomi Mäkinen World Rally Champion PlayStation

Mit dem Champ über verschlammte Pisten driften" so lautet das Motto bei dieser neuerlichen Adaption eines auf der PlayStation zugegebenermaßen schon recht abgelutschten Themas. Da die uns überlassene Version aufgrund der vielen Fehler mehr eine Art Demo-CD darstellt und noch keine Preview-Rückschlüsse zuläßt, können wir nur unserer Hoffnung Ausdruck geben, daß hinter dem großen Namen einiges an Potential schlummern möge. Angekündigt ist jedenfalls auch ein eigener Strecken-Editor. Fällt dieses interessante Feature nicht wieder der Schere zum Opfer, wie z.B. bei V-Rally geschehen, dann werden nicht wenige Fans die Ohren spitzen.

Bevor wir das Spiel aber jetzt bereits in den siebten Himmel loben, warten wir lieber ein aussagefähigeres Muster ab.



Am Tag des Redaktionsschlusses ist noch ein Preview-Muster mit Editorfunktion bei uns gelandet.


INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
PlayStation
PAL
KONAMI
ran
SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation TM
PLATINUM
jetzt zum Offensiv-Preis!
DM 49,95*
Mega Fun 5/97: "Dieselben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (…) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." 83%
Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...
Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.
PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro, das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schielen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) Wertung 1,9
PlayStation
präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
*Unverbindliche Preisempfehlung (VK).
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

CESA PRESENTS

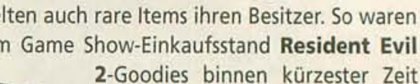
TOKYO GAME SHOW '98 SPRING

1998 SPRING

TOKYO GAME SHOW

In Japan endet das Schuljahr im März. Grund genug, eine Party zu schmeißen, in der alle aktuellen und kommenden Highlights der Videospiele-Szene dem breiten Publikum vorgestellt werden.

Die Tokyo Game Show ist zweifellos die größte Videospielemesse der Welt. Anders als beispielsweise auf der E3 oder der ECTS, geht es hier ausschließlich um Konsolen und alles, was dazugehört. Für die diesjährige Frühjahrsmesse, die vom 20. bis 22. März stattfand (der erste Messetag war nur für Presse und Industrie zugänglich), hatten sich, auf einer Gesamtfläche von 54000 qm, 93 Hersteller mit insgesamt 442 Spielen angemeldet. Da in letzter Minute noch weitere Titel hinzukamen, dürfte sich die tatsächliche Anzahl der Spiele auf knapp 450 belaufen. Neben elektronischem Schnickschnack durfte man bei manchen Firmen auch solides Material bewundern. Bei Konami wurden zum x-ten Mal Merchandising-Artikel zum Mammut-Spiel **Tokimeki Memorial** gezeigt, das sich im Gebiet der Liebes-Simulationen seit mehr als zwei Jahren einer ständig wachsenden Fan-Gemeinschaft erfreut. Videospiele- und Spielzeugindustrie kann man in Japan schon längst nicht mehr trennen. Gegen Bares wechselten auch rare Items ihren Besitzer. So waren am Game Show-Einkaufsstand **Resident Evil 2**-Goodies binnen kürzester Zeit ausverkauft.





Leckereien fürs Auge. Manche Goodies konnte man sich sogar kaufen. (rechts)







Bei Square war der Teufel los. Soukaigi (oben links) und Musashi Den (oben rechts; beides PS).



Sakura Taisen 2 für den Saturn

In erster Linie galt aber das Interesse den Videospielen. Wie erwartet, konnte man jedoch bei den spielbaren Versionen nur eine Handvoll Titel als Highlights bezeichnen. Zunächst natürlich **Tekken 3** (PS), um dessen fertige Versionen herum sich eine hübsche Menschentraube bildete. Von Square wurden wie gewohnt zahlreiche Hitkandidaten präsentiert. Das Hauptaugenmerk richtete sich dabei auf **Parasite Eve** (PS), das von ehemaligen Resident Evil-Programmierern produziert wurde. Ausführliches zu diesen beiden Titeln findet Ihr im anschließenden Highlight-Kapitel. Danenben wurden spielbare Versionen von **Bushido Blade 2** (PS), **Soukaigi** (PS), **Musashi Den** (PS) und dem Automatenspiel **Ehrgeiz** ausgestellt. **Haishin 2** (PS) und **Power Steaks 2** dürften für Euch wohl weniger von Interesse sein, da es sich jeweils um eine Mahjong- bzw. Pferderennsimulation handelt.

Von den 450 Spielen ist der Großteil natürlich ausschließlich für den japanischen Markt gedacht. **Sakura Taisen 2** (SAT) von Sega oder **Princess Quest** (SAT) von Increment P beispielsweise werden wohl hierzulande kaum Abnehmer finden, obwohl sie im Land der aufgehenden Geisha-Simulationen einen sehr hohen Stellenwert haben. Ähnlich verhält es sich mit zahlreichen Rollenspielen wie z.B. **Blaze & Blade** (PS) oder **Slayers Royal 2** (SAT), die entweder aus vertragsrechtlichen oder marktstrategischen Gründen nicht so bald außerhalb von Japan lokalisiert werden können. Bessere Chancen für eine Umsetzung haben Remakes von altbekannten Titeln. So finden sich **Final Fantasy V** (PS) von Square oder **Nectaris** (PS) von Hudson auf der Wunschliste vieler Nostalgiker. Die Welle der Neukonvertierungen von Klassikern reißt also so schnell nicht ab.

Von Titeln, die höchstwahrscheinlich auch in unseren Breitengraden einen Vertreiber finden werden, konnte man auf der Messe ebenfalls erste Eindrücke sammeln. So steht bereits fest, daß von **Shining Force III** (SAT) von Sega eine deutsche Version erscheinen wird. Der Nachfolge-Titel des Mega Drive-Klassikers soll in Japan innerhalb von einem Vierteljahr in insgesamt drei Teilen ausgeliefert werden. **Shining Force III – Scenario 1** ist bereits in den Läden, am 30. April soll die zweite Episode folgen. In Deutschland hingegen soll die Serie erst gegen Jahresende erscheinen. Über **Dragon Force 2** (SAT) hingegen konnte Sega keine Anga-

Blaze & Blade (PS) erinnert stark an Zelda.



80% von den gezeigten Titeln eignen sich nur für den japanischen Markt, wie z.B. Princess Quest (SAT).



Für Fans unwiderstehlich: Final Fantasy V für die PlayStation.

Puzzle Fighter von Capcom erscheint für beide 32-Bit-Systeme.

Dungeons & Dragons Collections (SAT) ist ebenfalls eine Automaten-Umsetzung.

Von Konamis Top-Titel Metal Gear Solid (PS) gab es ebenfalls eine spielbare Version.

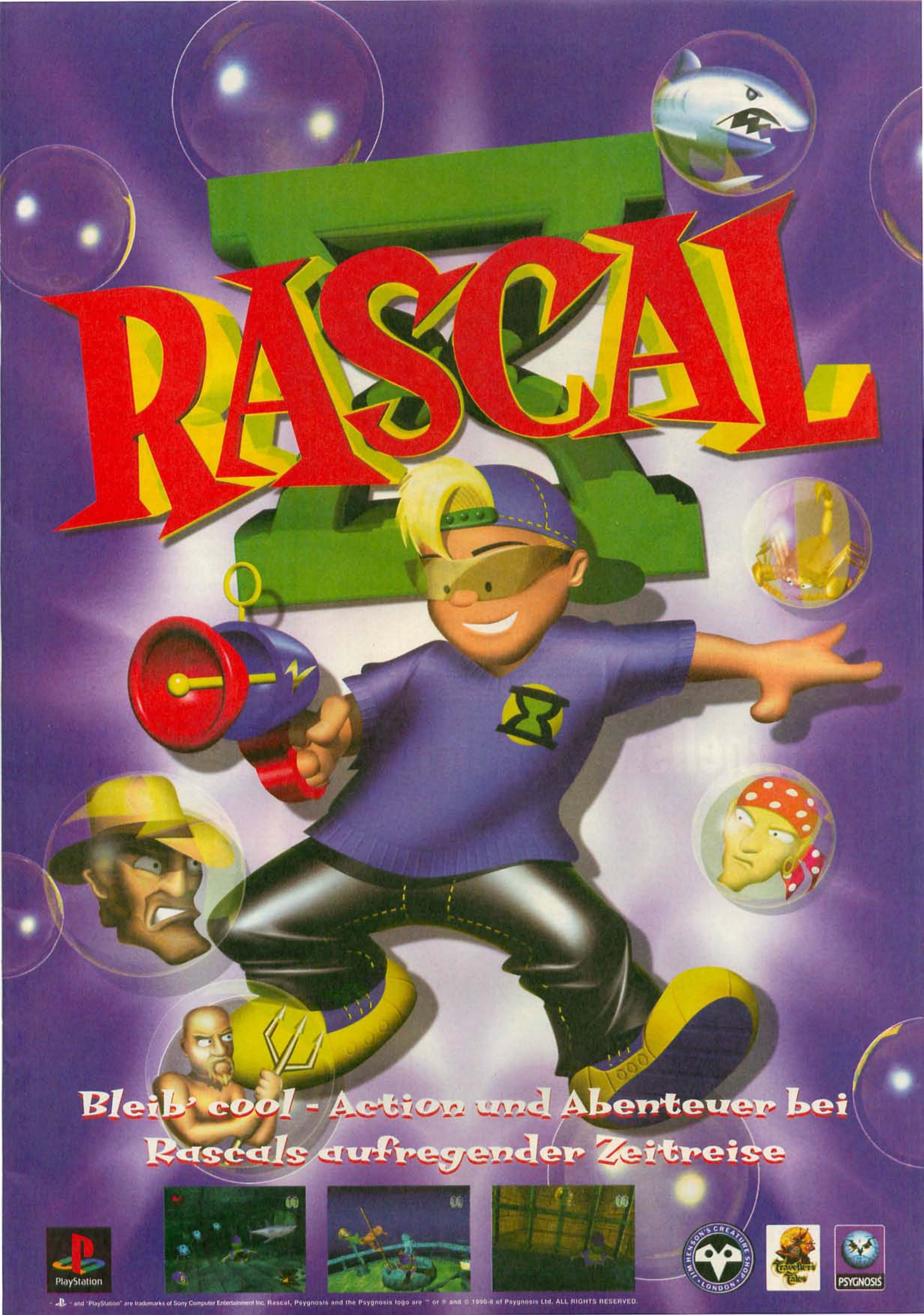
International Superstar Soccer '98 für PlayStation und N64.

Auf Nectaris (PS) freuen sich die Nostalgiker.

ben über eine eventuelle deutsche Lokalisierung machen. Anders bei Konami. Ihr Zugpferd im Fußball-Sektor **International Super Star Soccer `98** (N64/PS) wird voraussichtlich sogar noch vor dem Japan-Release in Europa veröffentlicht. Spielerisch zeigen sich nur wenige Unterschiede zum Vorgänger, lediglich die Nationalmannschaften wurden, passend zur WM in Frankreich, aktualisiert. Ungewiß sieht es hingegen bei ihrem Hit-Anwärter **Meatal Gear Solid** (PS) aus. Der derzeitige Release-Termin ist zwar auf den 3. September fixiert, Insider schätzen jedoch, daß er sich auf Weihnachten `98 verschiebt. In diesem Fall kann mit einem Release in Deutschland vor 1999 wohl nicht mehr gerechnet werden.

Recht trostlos sah es im Nintendo 64-Lager aus. Außer **Air Boarder 64** (N64) von Human gab es kaum Neuzugänge. Das meiste gliederte sich in die Kategorie "for Japan only" ein, so beispielsweise **RakugaKids** (N64) – ein Comic-Beat`em Up von Konami – oder **Super Robot Spirits** (N64) von Banpresto – ein 3D-Beat`em Up mit Robotern aus bekannten Anime-Serien wie Gundam und Votoms. Da stand es um den Saturn etwas besser. Allen voran präsentierte Capcom zahlreiche hitträchtige Titel. **Vampire Savior** (SAT) und **Puzzle Fighters** (SAT/PS) werden so manch ein Beat`em Up-Herz höher schlagen lassen. Für Seitenscroll-Action sorgte die **Dungeons & Dragons Collection** (SAT). Apropos Capcom – Ascii präsentierte bei dieser Gelegenheit ihr neuestes Joypad, das speziell für die **Resident Evil**-Serie konzipiert wurde. Damit lassen sich die Helden einfacher steuern.

Adventures- und Action-Adventures, die einem Europäer zusagen würden, waren recht selten anzutreffen. **Clock Tower Ghost Head** (PS) von Human, in dem Ihr ein japanoides Schulmädchen spielt, dürfte sich in Japan – und nur dort – gut verkaufen. Im Gegensatz dazu ist **Enigma** (PS) von Koei an **Tomb Raider** angelehnt. Ihr durchstreift mit einem Helden Eurer Wahl die Welt und erforscht altertümliche Ruinen und Grabmale, um an Hinweise über den Ursprung der Menschheit zu gelangen. Ein anderes Spiel, in dem Ihr Weltgeschichte (neu) schreibt, stellte Artdink vor. In **Neo Atlas** (PS) müßt Ihr mit einer Flotte von Kriegs- und Handelsschiffen die komplette Welt erforschen. Interessant dabei ist, daß sich die Geschichtsschreibung nach Euch richtet und die Erde sich sogar in eine flache Scheibe verwandeln läßt.


RASCAL
Bleib' cool - Action und Abenteuer bei
Rascals aufregender Zeitreise
PlayStation
JIM HENSON'S CREATURE SHOP LONDON
Traveller's Tales
PSYGNOSIS
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rascal, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Enigma (PS) von Koei.

Das Ascii-Pad, speziell für die Resident Evil-Serie.

Vampire Savior (SAT)

Die Clocktower-Serie geht weiter.

Messe-Fazit

Insgesamt zählte man in den drei Messetagen 147.913 Besucher. Diese Veranstaltung diente auch diesmal nicht dazu, Überraschungen und Geheimnisse zu enthüllen. Vielmehr war es eine Verbrauchermesse, die dem Besucher erste Eindrücke über in Kürze erscheinende Spieletitel vermittelte. So erstaunlich es klingen mag, der Hersteller, dem das größte Interesse galt, war nicht etwa Square, Namco oder Konami. Durch den lang erwarteten Release von **Sakura Taisen 2** mauserte sich Sega zum Liebling des Publikums. Das mag daran liegen, daß sich die Hauptkäuferschaft für die PlayStation aus sog. "Light Users" – also Otto- Normalverbraucher, der sich vielleicht einmal im Jahr ein Spiel kauft – bildet und sich kaum auf Messen blicken läßt. Saturn-User hingegen sind meistens Freaks, die eher geneigt sind, in überfüllten Hallen nach Leckereien zu stöbern. Richtig interessant für die Weltöffentlichkeit wird es vermutlich dann, wenn gegen Ende des Jahres die ersten Produkte für den Saturn-Nachfolger präsentiert werden. *tet*



ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

PlayStation

Titel	Hersteller
Guilty Gear	Arc System Works
The Convini Special	Artdink
Neo Atlas	Artdink
Endsector	Ascii
Music Tool 2	Ascii
Kashinoki Shogi II	Ascii
Mars Story	Ascii
Galerians	Ascii
Sim-RPG Tool	Ascii
3D Fighting Tool	Ascii
Rainbow Twinkle	Ascii
Pikinya! EX	Ascii
Gubble	Ask Kodansha
Billiard Master	Ask Kodansha
Nightmare Project	Ask Kodansha
Ryu-Z	Ask Kodansha
Zig Zag Ball	Upstar
Toca TCC	Upstar
Gekiso!! Grand Racing	Atlus
Soldibide	Atlus
Dark Messiah	Atlus
Top Gunner	Atlus
Rebus	Atlus
Those Who Hunt Elves II	Altron
K.O. The Live Boxing	Altron
Complete Soccer Onside	Tears
Extreme Quiz	Tears
Love Game's Tennis	Tears
Sokoban Basic	Itochu
Tenka Touitu	Itochu
Transport Tycoon 3D	Itochu
Mebius Ring 3D	Itochu
Kitty the Kool!	Imagineer
Battle Athletes Alternative	Increment P
The King of Fighters '97	SNK
The King of Fighters Kyo	SNK
Samurai Spirits Assasin Pack	SNK
Real Bout Special	SNK
Astro Noka	Enix
Itadaki Street	Enix
Star Ocean 2nd Story	Enix
Hello Charlie	Enix
Bust a Move	Enix
Murder in Eurasia Express	Enix
Debut 21	NEC IC
Favorite Dear	NEC IC
Osaka Wangan Battle	MTO
Option Tuning Car Battle	MTO
The Circuit Wolf II	MTO
NBA Live '98	EA
Theme Hospital	EA
Shirouette Mirage	ESP
Slayers Royal	Kadokawa Shoten
Monster Collection	Kadokawa Shoten
Ring	Kadokawa Shoten
Lunar	Kadokawa Shoten
X-Men VS Street Fighter EX	Capcom
Super Adventure Rockman	Capcom
Bio Hazard 2	Capcom
Pocket Fighter	Capcom
Rockman Dash	Capcom
Iwato Penguin	Culture Publishing
Real PachiSlo	Culture Publishing
Hello Kitty's Cube de Cute	Culture Publishing
Kitty on your Lap	Culture Publishing
Pulmuy Pulmuy	Culture Publishing
Sougaku City Osaka	King Record
DokiDoki Poyaccio	King record
Eficas	Genki
Kattobi Tune	Genki
Tamamayu Story	Genki
Winning Post 3	Koei
Enigma	Koei
Kouryuki	Koei
Zill O'll	Koei
Suikoden 108 Stars	Koei
Söldner Schild Special	Koei
Admiral's Choice III	Koei
Destrega	Koei
Ambitions of Nobunaga	Koei
Hoshin Engi	Koei
Mouri Motonaga	Koei
The Cases of Young Kindaichi	Kodansha
The Gate of Shura	Kodansha
World Soccer '98 in France	Konami
Jersy Devil	Konami
dance! dance! dance!	Konami
Twinbee RPG	Konami
Tokimeki Quiz	Konami
Tokimeki Drama Vol.2	Konami
Breeding Stud 2	Konami
Poitters Point 2	Konami
Nitumete Knight	Konami
Metal Gear Solid	Konami
Monster Capsule	Konami
Puyo Puyo Sun	Compile
Real Fight *Pachi Slo*	Sammy
Bass Fisherman	Sammy
Deep Freeze	Sammy
Drop Off	Sammy
Hard Edge	Sunsoft
Magic Animal	J-Wing
Gunbare! Game Heaven	Jaleco
Suchipai Adventure	Jaleco
T-Story	Jaleco
Dragon Series	Jaleco
Let's go! Rushing Brothers	Jaleco
Graduation III	Shogakukan
Soukaigi	Square
Haishintu	Square
Parasite Eve	Square
Power Steaks 2	Square
Final Fantasy V	Square
Bushido Blade 2	Square
Musashi Den	Square
XI	SCEI
Stolen Song	SCEI
Fire Panic	SCEI
G Darius	Taito
Densha de Go!	Taito
Raystorm	Taito
Petit Carat	Taito
Iru!	Takara
Eberouge Special	Takara
Crisis City	Takara
Brave Saga	Takara
Votoms – Ud Kumen	Takara
Choro Q 3	Takara
Choro Q Marine	Takara
DX Game of Life II	Takara
Toshinden Card Quest	Takara
Transformer Beast Wars	Takara
Dreams of Pinoccia	Takara
Yuwaku Office Love Division	Takara
Knight&Baby	Tam Soft
Jun Classic C.C.	T&E Soft
Goujin Senki	TMF
Juggernaut	TMF
UkiUki Fishing Heaven	Teichiku
Side Pocket 3	Data East
Detective Jinguji Saburou	Data East
Magical Drop III	Data East
Galop Racer 2	Tecmo
Kokumeikan 2	Tecmo
Dead or Alive	Tecmo
Monster Farm	Tecmo
Egg	Toshiba EMI
Always Together	Toshiba EMI
MassMon Kids	Toshiba EMI
Godzilla Card Battle	Toho
Legend of Galaxy Heroes	Tokuma Shoten
Fire Woman	Tokuma Shoten
First Love Story The Sequel	Tokuma/Intermedia
Little Kyoro's PriCla	Tomy
New Japan Pro Wrestling 3	Tomy
Hitback	Tomy
Viva Surfing	Tomy
Tekken 3	Namco
Namco Anthology 1	Namco
World Stadium 2	Namco
The Priestress of Albarea	NCS
Dream Generation	NCS
Riding Heat	NCS
Cybernetic Empire	Nihon Telenet
Parlor! Pro 3	Nihon Telenet
The Legend of Estopolis III	Nihon Flex
Another Memories	Hearty Robin
Graduation M	Hearty Robin
Brigan Dyne	Hearty Robin
Nöel Special	Pioneer LDC
Double Edge	Pioneer LDC
Legend of Himiko	Hakuhodo
Galaxy Fräulein Yuna	Hudson
Spawn The Eternal	Hudson
Denpa Shonen The Game	Hudson
The 5th Element	Hudson
b.l.u.e. Legend of Water	Hudson
Ultraman Tiger & Dyna	Bandai
SD Gundam Generation	Bandai
Cowboy Beebop	Bandai
Crisis Beat	Bandai
Spin Tail	Bandai
Tail Concerto	Bandai
The Time Travel Girl	Bandai
Everyday's a Cat Day	Bandai
Miracle Jumpers	Bandai
Million Classic	Bandai
Escaform	Bandai Visual
Patlabor the Game	Bandai Visual
Macross DM VF-X2	Bandai Visual
Ultraman Fighting Evolution	Banpresto
Gunmu	Banpresto
Sentimental Journey	Banpresto
Time Bokan – Doronbo	Banpresto
Time Bokan – It's a Bokan	Banpresto
Super Hero Wataru	Banpresto
Play Stadium 3	Banpresto
Boldy Land	Banpresto
Tetris X	BPS
Ball Blazer Champions	BPS
The Airs	Victor Interavtive
River Boss Fishing	Victor Interactive
Classic Road 2	Victor Interactive
Dynamite Boxing	Victor Interactive
Downhill Snow	Victor Interactive
Hyper Securities 2	Victor Interactive
Let's become a Pilot!	Victor Interactive
Hyper Fishing Nation	Victor Interactive
Yasou Kyoku	Victor Interactive
S-Q	Human
Epica Stella	Human
Clock Tower Ghost Head	Human
The Drug Store	Human
Cat Samurai	Human
DecoTra Legend	Human
Pixel Drop	Human
Formation Soccer 98	Human
Blue Braker Burst	Human
Mikagura Girls P.I.	Human
Paranoiascape	Mathilda
1 on 1	Mathilda
Lady Express	Mediaworks
Tennis Arena	UBI Soft
Overblood 2	Riverhill Soft

SegaSaturn

Titel	Hersteller
Music Tool 2	Ascii
Game Basic for SegaSaturn	Ascii
Sim-RPG Tool	Ascii
Linda Cube Complete	Ascii
Soldibide	Atlus
Those Who Hunt Elves II	Altron
Sol Vice	Altron
Eve – The Lost One	Imagineer
Meltilancer Re-Inforce	Imagineer
Princess Quest	Increment P
The King of Fighters '97	SNK
International Soccer RPG	Enix
Black/Matrix	NEC IC
Friends	NEC IC
Gungriffon II	ESP
Grandia Digital Museum	ESP
Code R	ESP
Baroque	ESP
Slayers Royal 2	Kadokawa Shoten
Lunar 2	Kadokawa Shoten
Vampire Savior	Capcom
X-Men VS Street Fighter	Capcom
Super Adventure Rockman	Capcom
Dungeons&Dragons Collection	Capcom
Pocket Fighter	Capcom
Winning Post 3	Koei
Suikoden 108 Stars	Koei
Admiral's Choice III	Koei
Ambitions of Nobunaga	Koei
WakuWaku Puyo Puyo Dungeon	Compile
Astra Super Stars	Sunsoft
GT 24	Jaleco
Suchipai Adventure	Jaleco
Graduation III	Shogakkan
Construction Battle Kuttkett	Sega
Sakura Taisen 2	Sega
The House of the Dead	Sega
Shining Force III / 2	Sega
Shadows of the Tusk	Sega
Girl Revolution Utena	Sega
Evangelion – Steel Girlfriend	Sega
Super Tempo	Sega
Sega Worldwide Soccer '98	Sega
Deep Fear	Sega
Techno Motor	Sega
Dragon Force II	Sega
Bakkenloader	Sega
Greatest Nine '98	Sega
Lupin IIIrd	Sega
World Cup '98 France	Sega
Eberouge Special	Takara
Choro Q Park	Takara
DX Game of Life II	Takara
Dream Generation	NCS
Densha de Go!	Taito
The Castle of Monica	Pioneer LDC
Denpashonen The Game	Hudson
MS Gundam	Bandai
Millenium Fire	Bandai
Super Robot Wars F	Banpresto
Bolty Land	Banpresto
Tetris S	BPS
Dungeon Master Nexus	Victor Interactive
Hyper Fishing Nation	Victor Interactive
Final Romance 4	Video System
S-Q	Human
The Convini 2	Human
Keriotosse!	Masudaya Corp.
Lady Express	Mediaworks
Tennis Arena	UBI Soft

Nintendo 64

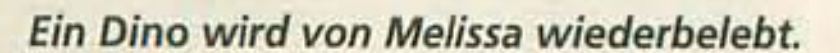
Titel	Hersteller
Fist of Hiryu Twin	Culture Brain
World Soccer '98 in France	Konami
G.A.S.P.!	Konami
Powerful Pro Baseball 5	Konami
Go! Puzzle Ball	Konami
RakugaKids	Konami
Puyo Puyo Sun	Compile
Super Speed Race 64	Taito
Funny Life 64	Taito
Choro Q 64	Takara
Augusta Masters '98	T&E Soft
Super Robot Spirits	Banpresto
Sonic Wings Assault	Video System
Race Game	Video System
Air Boarder 64	Human
Tonic Trouble	UBI Soft

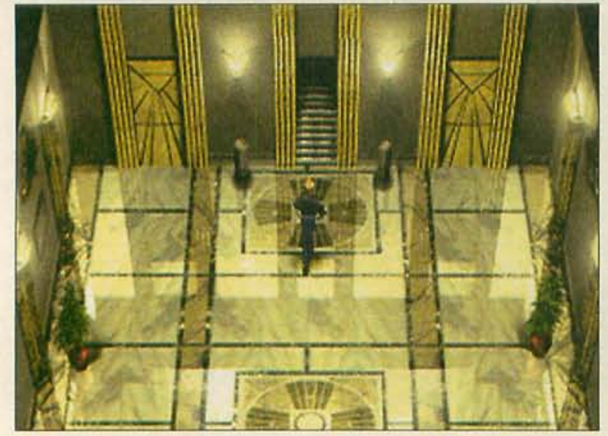
[parasite eve]

Final Fantasy für Erwachsene – so könnte man Squares neuestes Rollenspiel bezeichnen. Wir haben für Euch kurz hineingeschnuppert.

Polygon-Figuren und gerenderte Hintergründe.

Ein Dino wird von Melissa wiederbelebt.





Im Keller des N.Y.P.D. rüstet Ihr Waffen auf.

Auf dieser Map von New York bewegt Ihr Euch zwischen den einzelnen Stages fort.

Lange Zeit hörte man nichts von Square USA. Knapp zweieinhalb Jahre nach **Secret of Evermore** fürs Super Nintendo kommt nun von den Entwicklern in Marina del Rey im sonnigen Kalifornien ein Titel, der auf den ersten Blick nach einem **Resident Evil**-Clone aussieht. Tatsächlich waren ehemalige Resident Evil-Programmierer maßgeblich an **Parasite Eve**, einem sog. "Cinematic RPG", beteiligt. Die Geschichte beginnt damit, daß unsere Heldin Aya Brea Zeugin eines unheimlichen Vorfalles in New York am Heiligabend 1997 wird. Während einer Opernaufführung gehen alle Zuschauer, mit Ausnahme von ihr, plötzlich in Flammen auf. Urheber dieses schrecklichen und mysteriösen Infernos scheint die Bühnenhauptdarstellerin Melissa Pearce zu sein. Als Kriminalbeamtin des 17. Reviers des New York Police Departments, nimmt Aya die Verfolgung auf, doch nach und nach muß sie feststellen, daß hier übernatürliche Kräfte im Spiel sind. In der Rolle von Aya ist es Eure Aufgabe, den Spuren dieses Falles nachzugehen und Melissa das Handwerk zu legen. Vor vorgerenderten, doch teilweise bewegten Kulissen, die markante Orte im heutigen New York darstellen, führt Ihr ein Einmann- bzw. "Einefrau"-Unternehmen. In dessen Verlauf müßt Ihr Rätsel lösen und vor allem Monster, die von Melissa beschworen worden sind, lahmlegen. Wichtige Schlüsselszenen präsentieren sich in prächtig inszinierten 3D-Render-Sequenzen und erzählen so die Handlung. Bis hierher zeigen sich deutliche Parallelen zu Capcoms Horror-Actionspektakel. Doch begibt man sich einmal in das Kampfmenü, offenbart sich ein Spielsystem, das wir von einem anderen Square-Titel her kennen, nämlich **Final Fantasy VII**. So läuft der Schlagabtausch rundenweise nach dem bekannten "Active Time Battle"-System (ATB) ab. Während sich Euer Zeitbalken auflädt, dürft Ihr Euch jedoch in dem begrenzten Areal frei bewegen. Dies ist unumgänglich, da

Das Crysler-Gebäude dürft Ihr erst betreten, wenn das Spiel einmal durchgezockt ist.

Die Boßgegner zeugen von viel Einfallsreichtum und Phantasie.

Achtung! Die Riesenkrabbe hat Euch im Visier.

Zaubersprüche heißen in diesem Spiel "Parasite Energy"

Die Reichweite Eurer Waffen werden anhand eines 3D-Gitters angezeigt.



Aya (links) und ihre Gegenspielerin Melissa.


Die drei Helden in trauter Dreisamkeit.

das Kampfgebiet ziemlich eng ausgelegt ist und Ihr Euch vor den mutierten Monstern ständig in Deckung bringen müßt. Wie in einem typischen Rollenspiel tauchen die Gegner urplötzlich aus dem Nichts auf, wodurch Ihr Euch – im Gegensatz zu Resident Evil – auf die Begegnungen nicht vorbereiten könnt. Angesichts der Mengen an Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die Ihr im Laufe des Spieles in Schatzkisten findet, wäre es in der Tat günstig, von vornherein zu wissen, mit welchen Arten von Gegnen zu rechnen ist. Manche Mutanten sind gegen bestimmte Substanzen wie z.B. Feuer immun, so daß man nicht unbedingt mit Eis-Granaten gegen kälteresistente Reptilien vorgehen sollte. In der Waffenkammer des N.Y.P.D. dürft Ihr Pistolen und Gewehre upgraden lassen oder mit den geeigneten Werkzeugen selbst modifizieren. Das Erstaunliche ist, daß auch Waffen und Schutzanzüge "Erfahrungspunkte" bekommen, wenn Aya einen Level-Up erfährt. Wenn das gesamte Spiel einmal durchgespielt ist, taucht im Anfangsmenü ein Spezial-Modus auf, in dem Ihr auf der New Yorker Stadtkarte eine zusätzliche Stage, nämlich das 70 stöckige Crysler-Building, erhaltet. Hier dürfen weitere wertvolle Items gefunden und ein versteckter Endgegner verkloppt werden. Da in diesem Modus auch der gesamte Schwierigkeitsgrad ansteigt, solltet Ihr die Waffenkammern aufsuchen, die sich in jedem Stockwerk befinden, um an bessere Ausrüstungsgegenstände heranzukommen. Leider könnt Ihr in Parasite Eve keine Chocobos züchten, doch Square weiß, daß man den Langzeitspaß durch solche Leckereien erhalten kann. Bisher hat sich noch kein europäischer Vertreiber für diesen durchaus stimmungsvoll in Szene gesetzten Horror-Schocker gefunden, doch es bleibt zu hoffen, daß man nicht allzu lange auf eine PAL-Umsetzung warten muß. *tet*

INFO

System: PlayStation
Name: Parasite Eve
Genre: Cinematic RPG
Hersteller: Square
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erschienen
USA: Ende April
Deutschland: keine Angaben



Bushido Blade 2

Square hat sich die Kritikpunkte bei ihrer Samurai-Simulation **Bushido Blade** zu Herzen genommen und im zweiten Teil ein etwas anderes Spielsystem einfallen lassen. Zwar ist das Kampfsystem geblieben, doch die Stages hängen nicht mehr so nahtlos zusammen wie beim Vorgänger. Während Ihr bei Bushido Blade komplette Stages durch geschickte Marathon-Läufe überspringen konntet, muß hier ähnlich wie bei einem herkömmlichen Beat'em Up Stage um Stage gekämpft werden. Es tauchen auch deutlich mehr Gegner innerhalb eines Levels auf, die sich Euch grundsätzlich in der Gestalt eines Ninjas in den Weg stellen. Am Ende erwartet Euch ein Boß, der als Schlüssel zum nächsten Abschnitt dient. Neu ist auch, daß sich, inmitten der Handlung, neue Mitstreiter anschließen, mit denen Ihr meistens eine komplette Stage durchstehen müßt. Überlebt der Kumpane, könnt Ihr ihn später im Menü auswählen, wenn das komplette Spiel durchgezockt ist.



Das Säbeldrücken haben wir aber bei Samurai Shodown abgeguckt, oder?



Wer überleben will, muß sich zur Wehr setzen... manchmal auch mit unfairen und hinterhältigen Methoden.

INFO

System: PlayStation
Name: Bushido Blade 2
Genre: Kampfsimulation
Hersteller: Square
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erschienen
Deutschland: keine Angaben



Tenchu

Auch dieser Titel spielt in der dunklen Zeit der Samurais und Ninjas. Hier seid Ihr entweder als weiblicher oder männlicher Ninja unterwegs und erfüllt Aufträge Eures Herren. Doch in diesem Action-Spiel steuert Ihr einen einzigen Helden durch die Handlung. Meistens beinhalten die Aufgaben die Ausschaltung unbeliebter Personen, die einer feindlichen Sippe angehören oder durch verbrecherische Taten den Frieden im alten Japan aus den Fugen bringen. Jede Mission spielt in einem abgegrenzten Stadtabschnitt, wo Ihr unauffällig durch Straßen schleicht oder über Dächer springen müßt. Schließlich besteht das Hauptziel darin, einem Bösewichtling das Handwerk zu legen und nicht ein Gemetzel zu verursachen. Im Gegenteil: Befördert Ihr beispielsweise einen Unbeteiligten ins virtuelle Jenseits, bekommt Ihr am Ende der Stage Minuspunkte verpaßt. Dadurch vermindern sich die Bonuszähler in der Bilanz, und Ihr erhaltet dann zu Beginn der nächsten Mission weniger Items wie Shurikens, Rauchbomben oder Heiltränke.



Wenn Ihr Euer Ziel gefunden habt, beginnt meistens ein Kampf mit dem Boßgegner.



Bewaffnete Gegner dürfen ohne weiteres angegriffen werden.

INFO

System: PlayStation
Name: Tenchu
Genre: 3D-Action
Hersteller: Sony ME
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erschienen
Deutschland: keine Angaben

Kellogg's® KICKER -1:0 FÜR DICH!

Hol Dir das starke Fußball-Frühstück und spiel Dich in die Power-Liga.

NEU

KELLOGG'S KICKER ist ein Volltreffer. Mit vielen Getreide-Kohlenhydraten für jede Menge Energie und Ausdauer.

Und exklusiv auf jeder Packung: die Trainingstips der Fußball-Profis. Für eine bessere Technik und Deinen Vorteil im Spiel.



1 Woche Fußball-Training im kicker-Camp gewinnen.

Mit professionellen Trainern kicken – jetzt wird der Traum wahr. Verlost werden 10 Plätze im „kicker Camp" – dem bekannten Jugend-Trainingslager des Sportmagazins kicker.

Bei welchem Verein war Otto Rehhagel vor seinem Wechsel zum 1. FC Kaiserslautern?

COUPON

Lösung

Name

Vorname

PLZ

Ort

Straße

Einsenden an KELLOGG Deutschland, Auf der Muggenburg 30, 28217 Bremen. Einsendeschluß ist der 22.5.98. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Rebus



Ein Strategiespiel wie auf dem Saturn: Rebus ist eine Mischung aus Final Fantasy und Shining Force.

Dieses Strategie-Rollenspiel gilt in Insiderkreisen als Geheimtip Nummer eins. Nicht nur, daß sich **Final Fantasy**-Charakter-Designer Yoshitaka Amano für die Kreation der mehr als 100 Figuren verpflichtet hat, auch das Spielsystem bietet sogar für einen ausgebufften Freak etwas Neues. In **Rebus** existieren neben herkömmlichen Zaubersprüchen mehrere Spells, mit denen Ihr Monster kreieren dürft, die Schulter an Schulter an Eurer Seite kämpfen. Gesteuert werden die Kämpfe rundenweise, wobei jedem Charakter eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten zur Verfügung stehen. Meistens gilt eine Stage als gewonnen, wenn die menschlichen Gegner zur Strecke gebracht worden sind, da die Monster zwangsweise mit ihnen verschwinden. Eine einfühlsame Handlung, die zwischen den Kämpfen als selbstlaufende Sequenz vorgetragen wird, soll das Spiel abrunden.

INFO

System: PlayStation
Name: Rebus
Genre: Strategie RPG
Hersteller: Atlus
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erschienen
Deutschland: keine Angaben



Eine erfreuliche Nachricht für Strategen kommt aus dem Hause Sega. Der offizielle Nachfolger der **Shining Force**-Saga findet nun endlich doch eine Umsetzung für den Saturn. Gleich in drei zusammenhängenden Teilen (sprich drei CDs) wird eine neue **Shining Force III**-Saga aus der Taufe gehoben. In Japan ist bereits das erste Szenario aus diesem Mammut-Werk erschienen. Im Gegensatz zu den Vorgängern, auf Mega Drive bzw. Mega-CD, präsentiert sich die Grafik in einem dreidimensionalen Polygon-Gewand, wodurch das Spiel ein wenig an die **Riglord Saga**-Serie erinnert. Nach dem Ende des ersten Teils dürft Ihr die Speicherdaten im darauffolgenden Szenario weiter verwenden. Die zweite erfreuliche Nachricht ist, daß Sega Deutschland eine Umsetzung dieses Dreiteilers plant.

INFO

System: Saturn
Name: Shining Force III
Genre: Strategiespiel
Hersteller: Sega
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: Teil 1 bereits erschienen
Deutschland: keine Angaben



Der langersehnte Nachfolger der Mega Drive-Kultserie Shining Force.



Ebenfalls von Sega stammt dieser Nachfolger des beliebten Strategiespiels **Dragon Force**. Hier finden sich nur wenige Änderungen an der Grafik und am Spielprinzip. Die Handlung, die zeitlich ca. 500 Jahre nach dem ersten Teil spielt, knüpft ebenfalls an den Vorgänger an. So stehen Euch auch diesmal acht Königreiche zur Auswahl, wobei Ihr als Staatsoberhaupt gegen die verbleibenden sieben losmarschiert. Das Kampfsystem, bei dem sich bis zu Hundert Soldaten auf jeder Seite gegenüber stehen, gehört auch optisch zu den spektakulärsten im ganzen Genre. *tet*

Bei Kämpfen können sich bis zu 100 Soldaten auf jeder Seite tummeln.

INFO

System: Saturn
Name: Dragon Force II
Genre: Strategiespiel
Hersteller: Sega
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erschienen
Deutschland: keine Angaben



Auf der Weltkarte bewegt Ihr Eure Truppen zur nächsten Ortschaft oder Festung.

"lass deinem zorn freien lauf."

[darth vader, das imperium schlägt zurück, 1:34:53]





ERSTES BEAT 'EM UP IM *STAR WARS* UNIVERSUM.

ENTHÄLT U.A. DIE *STAR WARS* CHARAKTERE LUKE SKYWALKER, HAN SOLO, PRINZESSIN LEIA, BOBA FETT UND CHEWBACCA.

ZUM ERSTEN MAL: ARDEN LYN.

PRACTICE-, ARCADE-, ONE-ON-ONE UND TEAM-MODE.

NAHKAMPF MIT WAFFEN WIE LICHTSCHWERT, GAFFI LANZE, BLASTER ETC.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI™





Tekken 3

Knapp eine Woche vor dem Verkaufstermin durfte man auf der Messe bereits die fertige Version von Tekken 3 bestaunen. Die PS-Variante wartet in der Tat mit vielen Leckereien auf.

Street-Dancer Eddy verkloppt einen Panda. Kein Wunder, daß diese knuddeligen Bären vom Aussterben bedroht sind.

Ling Xiaoyu in ihrem süßen Schulmädchen-Look.

Blödsinn muß sein: Volleyball mit Ur-Reptil Gon. Im Tekken Ball-Modus ist dies möglich.

Endgegner "True Ogre" beherrscht so manch einen hinterhältigen Trick. Hier zeigen wir Euch die Zubereitung eines "Jin"-Bratens.

Kaum ist **Tekken 3** in den Läden japanischer Spielehändler, schon lüftet sich das Geheimnis um die PlayStation-Version. Neben den Original-Spielmodi, die auch in der Automaten-Fassung enthalten waren, dürft Ihr in der Konsolenumsetzung aus weiteren Optionen wählen. Neben den obligatorischen "Team Battle", "Time Attack" und "Practice" existieren in **Tekken 3** zwei vollkommen neuartige Varianten. Der erste Modus heißt "Tekken Force" und bildet sich aus insgesamt vier Seitenscroll-Stages. Hier begegnen Euch Ninja-Kämpfer, die Ihr mit einem Helden Eurer Wahl niederprügeln müßt. Die Rolle des Boßgegners, der Euch am Ende jedes Levels begegnet, übernimmt jeweils ein anderer Tekken-Held – wenn Ihr beispielsweise mit Jin unterwegs seid, müßt Ihr Euch in Stage 1 gegen Paul, in Stage 2 gegen Nina, und in Stage 3 gegen Hwoarang durchsetzen. In der vierten und letzten Stage, die sinnigerweise "Mishima Fortress" heißt, stellt sich – unabhängig davon, mit welchem Charakter Ihr den Modus bestreitet – der Oberfiesling Heihachi dem Kampf. Habt Ihr auch ihn überwältigt, bekommt Ihr einen Schlüssel, von dem insgesamt drei unterschiedliche Farbvarianten existieren: Bronze, Silber und Gold. Ihr müßt diesen Modus also dreimal durchspielen, um alle drei Schlüssel in die Hände zu bekommen. Habt Ihr schließlich alle Schlüssel, taucht beim abermaligen Durchspielen eine fünfte Stage auf, die vom Endgegner des Tekken Force Modus bewacht wird. Wer dieser "versteckte" Boß ist, wird hier allerdings noch nicht verraten.

Der zweite Spielmodus, der für die PlayStation-Version neu konzipiert wurde, heißt "Tekken Ball". Hier zeigen die Namco-Entwickler den gewohnten Sinn für Humor. Die Zweikämpfe wer-



Schwer zu steuern: Der versteckte Kämpfer "Doctor B." krault fast immer am Boden herum.



Mal was anderes: Der Tekken Force-Modus bietet viel Abwechslung. Hier findet Ihr sogar einen der versteckten Kämpfer.

den nämlich auf einem Beach-Volleyballfeld inklusive dazugehörigem Ball bestritten. Wie bei einem richtigen Volleyballspiel muß darauf geachtet werden, daß während des Schlagabtausches der Ball nicht den Boden seiner Spielfeldhälfte berührt. Die beste Strategie in diesem Modus ist demnach, den Gegner an der Mittellinie bewußtlos zu schlagen und den Ball auf seine Hälfte zu schmettern. Um in den Genuß dieser beiden einfallsreichen Zusatzmodi zu kommen, müßt Ihr natürlich bestimmte Voraussetzungen innerhalb des Arcade-Modus erfüllen. Dasselbe gilt auch für die 13 versteckten Charaktere, die erst in der Kämpferauswahl erscheinen, wenn Ihr das Spiel mit bestimmten Charakteren durchgespielt habt. Aber das System kennt Ihr ja wohl bereits aus **Tekken 2**. Wenn Ihr eine komplette Serie, bestehend aus insgesamt zehn Kämpfen, gemeistert habt, werdet Ihr mit 3D-Render-Sequenzen belohnt. Diese werden automatisch im "Movie Theatre" abgespeichert, so daß Ihr sie später jederzeit betrachten könnt. Die gesamten Sound-Files lassen sich hier ebenfalls abspielen. Ferner dürft Ihr auch die Sequenzen – sofern sie erspielt worden sind – aus den Vorgängerversionen **Tekken** und **Tekken 2** bestaunen, wenn die entsprechende CD eingelegt wird. *tet*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Tekken 3
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Namco
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits erschienen
Deutschland:	Sommer 1998

SURROUND SOUND

Nur wenn die Boxen-Aufstellung der fünf Lautsprecher-Boxen (+Subwoofer) stimmt, huschen die Laserfalven richtig durchs Wohnzimmer.

Der Ton macht die Spiele-Musik: Wir haben uns mit dem Raumklang-Thema befaßt und verraten Euch, warum auch Videospiele damit besser klingen.

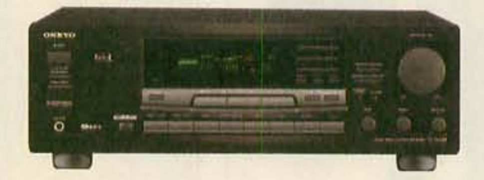
Parasite Eve von Square und Formel Eins '97 bieten mit dem offiziellen Dolby Surround-Logo krachende Raumklang-Effekte.

DOLBY SURROUND

Vorbei sind die Zeiten, in denen langweilige Musikstücke und quäkende Soundeffekte unser Spieler-Trommelfell malträtierten. Dank Audio-CD-Spuren und hochwertigem Modul-Sound näherte sich auch die Spiele-Branche dem Kinostandard. Surround-Sound ist heute auf vielen Medien, wie z.B. VHS-Tapes, LaserDiscs, DVDs, Audio-CDs und natürlich auch Videospielen zu finden. Selbst unsere heimischen TV-Sender bekamen bereits von dem "neuen" Raumklang-Verfahren spitz und strahlen mehr und mehr Spielfilme in Dolby Surround aus. Nicht immer stimmt der Wahlspruch: Nur wo "Dolby Surround" draufsteht, ist auch Raumklang drin. Viele Softwarehersteller sind nicht gewillt, saftige Lizenzgebühren für die Verwendung des Markenzeichens auszugeben, was aber nicht heißen soll, daß sie kein kompatibles Klangverfahren wie z.B. "Ultra Stereo" benutzen dürfen. Deshalb gibt es auch eine ungeahnte Anzahl von PlayStation- und N64-Games, die unsere Ohren mit astreinen Surround-Effekten verwöhnen, ohne daß es die Verpackung groß kund gibt. Wer in dieser Aufzählung eine bekannte Sega-Konsole vermißt, darf nicht überrascht sein: Auf dem Saturn kommt überwiegend eine Pseudo-Surround-Technik namens "Q-Sound" zum Einsatz, die zwar von der Geräuschkulisse her ganz ordentlich klingt, aber mit der vollwertigen Mehrkanal-Konkurrenz nicht mithalten kann. Der Siegeszug von Raumklang ist im heimischen Wohnzimmer nicht mehr aufzuhalten. Warum also sollte man seine Spielekonsole nicht mit einer Surround-Anlage koppeln? Die Investition, egal, ob für Einsteiger- oder High-End-Bedürfnisse, lohnt sich in jedem Fall, denn nach und nach läßt sich jede Anlage mit entsprechenden Zusatzgeräten zum kompletten Heimkino-System ausbauen.

Wie funktioniert's?

Für ungetrübten Surround-Spaß bedarf es einer speziellen Anlage, die mit einer Pro-Logic-Schaltung alle verschlüsselten Signale decodiert und über fünf Lautsprecher verteilt. Die Angebotspalette der Audiobranche mit Dolby Surround-Kompatibilität ist nicht nur riesig, sondern vor allem für Einsteiger verwirrend. Als Faustregel gilt: Je nach Gerätetyp (Receiver, Vor- oder Vollverstärker), Leistung und Ausstattungsmerkmalen greifen die Hersteller unterschiedlich tief in Eure Taschen. Zusätzlich schlagen die audiophilen Klang-Wünsche bei der Boxen-Wahl zu Buche. Allerdings reicht auch schon ein gehobenes Einsteiger-Set wie z.B.

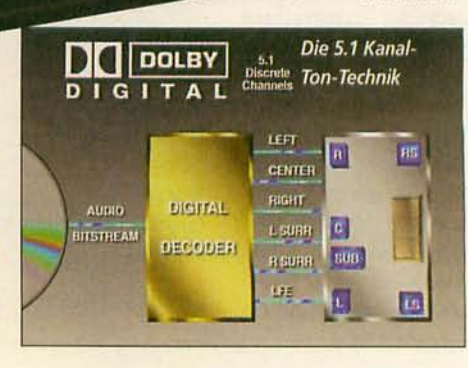


Onkyos "Energy-Packet 400", das alle benötigten Komponenten wie Receiver, CD-Player und Boxen beinhaltet, um in den Genuß von exzellenten Raumklang mit digitaler Upgrade-Option zu kommen. Den guten Ton in Dolby (Digital) Surround-Anlagen geben die fünf benötigten Boxen: Center, Haupt- und Surround-Speaker an. Das Zentrum beherrscht der Center-Speaker. Diese Box strahlt für das Bildschirmgeschehen wichtige Toninformationen wie z.B. gesprochene Dialoge oder zentrale Geräusche aus. Als einer der wichtigsten Beschallungs-Komponenten von Surround-Anlagen zählt die Hintermannschaft, bestehend aus zwei Effektlautsprechern. Nur sie erzeugen bei rückwärtiger Aufstellung (siehe Schaubild) ein Raumgefühl, das uns im Verbund mit den beiden Hauptlautsprechern mitten ins Bildschirmgeschehen katapultiert. Wenn die Wände bei Explosionen beben sollen, dann muß zusätzlich ein aktiver Subwoofer an die Anlage.

Digitale Träume

Digital Surround steht für eine neues Zeitalter der räumlichen Effektzauberei. Fünf getrennte Kanäle plus Tieftonsignal (was zur 5.1-Bezeichnung führt) erzeugen eindrucksvolle Klangkulissen, die mit bombastischer Dynamik aufwarten. Cineasten schwören daher im Heimbereich auf den Einsatz von LaserDisc- oder DVD-Player, die zur Wiedergabe von Digital Surround-Sound im heimischen Wohnzimmer fähig sind. Als einzige Speichermedien, die mit neuem Tonverfahren glänzen, gibt es sogenannte LaserDiscs (Silberscheiben in LP-Größe) und DVDs (Audio-CD-Größe), deren Bild- und Tonqualität alles bisher dagewesene in den Schatten stellt.

Das Top-Modell von Onkyo Integra TX-DS 939 ist einer der besten Dolby Digital-Surround-Receiver auf dem Markt.



Die 5.1 Kanal-Ton-Technik

DIGITAL SURROUND

Am meisten verbreitet ist das digitale Tonformat "Dolby Digital", für das wiederum ein speziell ausgelegtes Audiogerät benötigt wird. Viele Dolby Surround-Anlagen mit herausgeführten 5.1-Vorverstärker-Eingängen lassen eine kostengünstige Dolby Digital-Nachrüstung zu. Zusätzlich zur Erzeugung einer voluminösen Geräuschkulisse ist bei Dolby Digital der LFE-Kanal beteiligt, der mit vorhandenem Aktiv-Subwoofer ein mächtiges Baßgewitter auf seine Hörer losläßt. Neben Dolby Digital gibt es noch viele andere digitale Tonsysteme (siehe Kasten), die mit anderen Audio-Techniken arbeiten, aber identischen Resultaten aufwarten. Solange Videospiel-Konsolen kein digitalfähiges Massenspeicher-Medium wie z.B. DVD-Scheiben eingesetzt wird, muß sich die Spieler-Gemeinde vorerst noch mit analogem Dolby Surround zufriedengeben.

Easy-Listening

Eine feine Lösung von ungestörtem Dolby Surround-Genuß für Umwelt und Nachbarn bietet der renommierte Hersteller Sennheiser an. Mit einem kleinen Wunderkästchen, das auf den Namen "LUCAS" hört, wird dem Benutzer über Kopfhörer ein virtuelles Surround-Umfeld vorgetäuscht, das trotz fehlender Boxen-Viefalt von seiner Effekt-Qualität einfach phänomenal klingt. Das bedeutet: perfekter Raumklang im Pro-Logic-Verfahren ohne Lautsprecher und großes Kabelwirrwarr. Seine Signale bekommt der x-beliebige Kopfhörer über ein graues Remote-Kästchen, das über den Klinkenstecker/Chinch-Ausgang des Verstärkers verbunden wird. LUCAS macht für rund 500 DM (im speziellen Paketpreis mit Sennheiser-Kopfhörer HD-580 ca. 700 DM) jeden rundum glücklich, der sich keine normale Surround-Anlage mit fünf Boxen in seine Bude stellen möchte.



Lucas von Sennheiser ist kaum größer als eine Fernbedienung und bietet grandiosen Dolby Surround-Sound über Kopfhörer.



Panasonics neuer DVD-Player "A350" hat bereits einen Dolby Digital-Decoder inegriert. Preis: 1700 DM

Musik & Film von DVD

Die Silberscheiben in Audio-CD-Größe sind gerade dabei, die Welt zu erobern. DVDs (Digital Video Disc) liefern exzellente Bild- und Tonqualität für das Heimkino. Auf eine Seite passen über vier Stunden Film (mit Doppelbeschichtung), was durch das Umdrehen der Scheibe sogar auf acht Stunden gesteigert wird. Die revolutionäre DVD-Technik, basierend auf dem MPEG-2-Kompremierrungsverfahren, könnte durchaus in einer der nächsten Konsolen-Generationen Verwendung finden. Auch für PCs sind bereits "DVD-ROM"-Laufwerke erhältlich, die neben zukünftigen DVD-Spielen (Speicherkapazität ca. 4,7 Gigabyte) auch alle DVD-Filme abspielen können. Mit Dragons Lair I+II und Space Ace sind bereits die ersten Spiele-Adaptionen der bekannten LaserDisc-Automaten im neuen Format unterwegs. Bei der regulären DVD-Variante für "Film-only-Player" wie z.B. beim Panasonic 350 dient dabei die Fernbedienung als richtungsweisende Steuereinheit.
Damit englisch schauende Filmfans mit ihren Geräten nicht amerikanische DVD-Movies vor dem deutschen Kino/Verleih-Start genießen können, haben die Bosse der großen Hollywood-Studios jedem Land einen Regionalcode (Abspielschutz) spendiert. Was soviel heißt wie: Europäische DVD-Player spielen keine amerikanischen Scheiben ab oder umgekehrt (was sowieso keinen Ami juckt). Abhilfe schafft hierbei eine Hardwaremodifikation, wie sie zum Beispiel GT-Elektronik (Tel.: 0041-614014171) durchführt, was hinterher das problemlose Abspielen aller Filme ermöglicht.



Dragons Lair und Space Ace erscheinen in überarbeiteter Film-Qualität auf DVD.



DVD für Unterwegs.

Heimkino-Perfektion

Richtige Kinogelüste kommen neben großem Ton erst mit großen Bildern auf. Dafür gibt es Röhren- und LCD-Projektoren, die eine beliebige Bildquelle (Filme, Videospiele etc.) mit bis zu über zehn Meter-Diagonale an die Wohnzimmerwand werfen. Je nach Preisklasse (1.500 bis 20.000 DM aufwärts) gibt es Leistungsunterschiede, die sich in puncto Auflösung, Helligkeit und Schärfe bemerkbar machen. Doch fast alle Projektionsarten haben eines gemeinsam: Sie benötigen wie im realen Kino einen stark abgedunkelten Raum, damit das Bild in seiner vollen Farbenpracht zur Geltung kommt. Wer allerdings einmal sein Lieblingspiel in entsprechender Bildschirmbreite (sieben Meter) gezockt hat, weiß, daß man diesen Umstand gerne in Kauf nimmt. *ws*



LCD-Projektoren eignen sich auch zum Spielen.

Surround Sound-Tonformate

Dolby Surround: Ist die bekannteste, älteste und universellste Heimvariante des großen Kinobruders "Dolby-Stereo". Zum regelmäßigen Einsatz kam das analoge 4-Kanal-System in den späten Siebzigern, was gerade zu Star Wars-Zeiten dem System zu großem Ruhm verhalf. Das simple Prinzip: Aus zwei Stereo-Kanälen, die von jeder beliebigen Quelle stammen können, macht der Pro-Logic-Decoder vier.

Dolby Digital: War eines der ersten digitalen Fünf-Kanal-Ton-Verfahren, das sich mittlerweile im Kino sowie Heimbereich durchgesetzt hat. Übrigens: Wenn von AC-3 gesprochen wird, ist in jedem Fall "Dolby Digital" gemeint. Der erste Begriff war nur die interne Bezeichnung für die verwendete Audio-Codierung, was sich zum Ärger von Dolby in der audiophilen Szene und sogar Industrie als geläufige Bezeichnung durchgesetzt hat.

DTS: Steht als Abkürzung für "Digital Theater Systems", das im Kino erstmals mit Jurassic Park seine Premiere feierte. Wie bei Dolby Digital kommt hier eine 5.1-Kanal-Technik (die .1 steht für den Subwoofer) zum Einsatz, die allerdings durch höhere Datenraten eine viel bessere Klangqualität erreicht. Auch im Heimbereich ist das Tonverfahren mittlerweile auf vielen LD's und DVD (ab Sommer'98) erhältlich. Verwöhnte Cineasten favorisieren "dts" gegenüber der Dolby-Konkurrenz, was angesichts des steigenden Sofwareangebots im Film- und Audio-CD- Bereich nicht verwunderlich ist.

MPEG 2-Audio: Das neue Digital-Tonverfahren wurde eigens für die europäische DVD entwickelt und vom DVD-Konsortium als Standard deklariert. Wie alle anderen Kollegen arbeitet MPEG 2-Audio mit 5.1-Übertragung, erlaubt sind darüber hinaus sogar 7.1-Kanäle. Die Rechnung von Philips als Entwicklungsinitiator ging zur Freude aller AC-3-Gerätebesitzer nicht ganz auf, da die Technik noch keine Serienreife hatte und viele Hollywood-Studios sich wegen der mehrmals verschobenen Euro-Markteinführung zu Gunsten von Dolby Digital entschieden haben. Außerdem wollen Cineasten für zuhause eine identische Dolby Digital/DTS-Soundkulisse haben, wie sie vom Kinostreifen zu hören ist und keine neu abgemischte MPEG 2-Version, die nach Gutdünken dem Original nahekommt.

SDDS: Das "Surround Dynamic Digital Sound"-Tonsystem stammt wie die PlayStation aus dem ehrenwerten Hause Sony. Wie Marktführer Dolby Digital wurde SDDS speziell für die Kinowelt entwickelt. Seit seinem Debütstreifzug vor vier Jahren konnte es sich trotz guter Leistung noch nie so richtig durchsetzten.

THX: Steht hier eigentlich an falscher Stelle, da es sich NICHT um ein eigenes Tonformat handelt. THX (Thomas Holman's eXperiments) ist vielmehr ein begehrtes Gütesiegel aus der George Lucas-Schmiede, was klangliche Leistungen nach festgelegten Prüfspezifikationen auszeichnet. Was im Klartext bedeutet, das nur von Lucas autorisierte Kinos, Geräte- und Software-Hersteller das THX-Logo erhalten. Somit ist sichergestellt, daß Bild- und Tonqualität dem höchst möglichen Kinostandard entsprechen, wie es sich die verantwortlichen Ton-Ingenieure und Sound-Mischer vorgestellt haben.

Onkyo-Surround-Anlage "Energy Packet 400" im Wert von 3.000 DM zu gewinnen!!!

Onkyo Europe hat uns freundlicherweise ein gehobenes Dolby Surround-Einsteiger-System zur Verfügung gestellt, das wir gerne an Euch weitergeben wollen. Das Set besteht aus dem Receiver TX-SV 444, CD-Spieler DX-7111 und fünf hochwertigen Energy-Boxen (inklusive Aktiv-Subwoofer!). Der Spitzenklang und Qualität dieser Anlage wurde von vielen Fachmagazinen mit unzähligen Prädikaten ausgezeichnet.

Alles was Ihr tun müßt, um vielleicht der glückliche Gewinner zu sein, ist, eine einzige Frage zu beantworten:

1) Welchen Vornamen trägt der Erfinder des Dolby Surround-Verfahrens? Kleiner Tip am Rande: Sein Nachname ist Dolby.

Die richtige Antwort schickt Ihr per Postkarte oder Fax an diese Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH • Redaktion Video Games
Stichwort: Onkyo-Gewinnspiel
Gruber Str.46 a • 85586 Poing • Fax: 08121/951298

Einsendeschluß ist der 29.Mai 1998

Die Mitarbeiter des Verlages dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Packende Effektkulissen zaubert das Onkyo-Komplettpacket aus jeder Dolby Surround-Quelle.



GOLDEN GOAL 98

BETTER THAN LIVE

COMING SOON





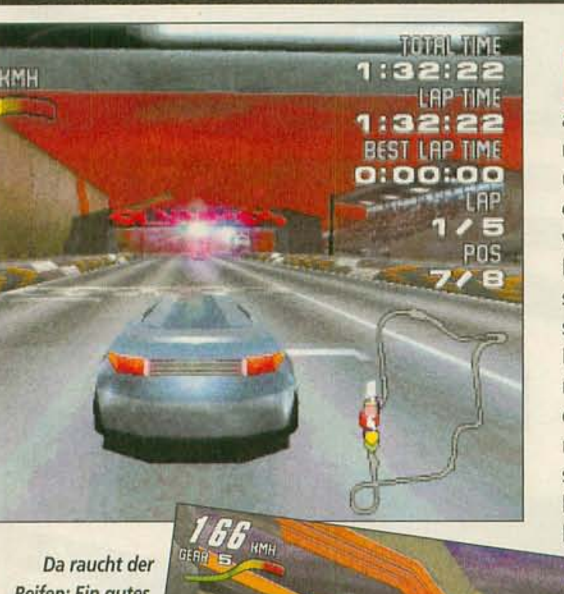






The Future is now! Die Grafik von Motorhead macht jetzt schon sehen einiges her

Gremlin präsentiert ein Edel-Crashvergnügen der besonderen Art: In der Zukunft gehören Straßenschlachten und harte Pistenduelle zum Alltag.



Da raucht der Reifen: Ein gutes Kurven-Drifting ist der Schlüssel zum Erfolg.



Licht-Schatten-Effekte machen sich besonders unter Brücken bemerkbar.

Der Sturm an Rennspielen, der seit einigen Monaten an der PlayStation-Front tobt, nimmt kein Ende. Jetzt beglückt uns Gremlin mit einer actionreichen Rennsimulation, die zur Abwechslung nicht aus Japan kommt, sondern von einem schwedischen Entwicklerteam stammt.

In nicht allzu ferner Zukunft nimmt die Verkehrsdichte auf den Highways gefährlich zu. Da man es sich aufgrund der wirtschaftlichen Lage nicht leisten kann, die Polizeikräfte zu verstärken, tritt auf den Straßen das Gesetz des PS-Stärkeren auf den Plan. Hoffend auf einen Image- und damit verbundenen Verkaufszuwachs, tragen die weltweit größten Automobilhersteller jedes Jahr eine globale Meisterschaft namens "Trans Atlantic Speed League" aus. Da dem Liga-Champion gigantische Gewinnsummen in Aussicht stehen, werden die Sitten auf den Asphaltstrecken immer rauher. Auf Eurer Verfolgungsjagd durch die 3D-Straßen der umliegenden Glitzer-Citys und High-Tech-Siedlungen erwarten Euch rücksichtslose Fahrer mit einem lockeren Fuß am Gaspedal. Zur Auswahl stehen flotte Zukunftskarossen, alle wahlweise mit Automatik oder Handschaltung ausgestattet. Neben dem "Full Season"-Mode, der einem kompletten Renndurchgang mit allen Strecken entspricht, befinden sich auch ein "Single Race"- und "Time-Attack"-Modus (mit Ghost-Schatten) im Angebot. Die Kurse bieten neben reichlich Kurven auch enge Tunneldurchfahrten und starke Gefälle. Mit über 350 Sachen rast Ihr durch düstere Zukunftsmetropolen, ohne groß auf die geschäftige Umwelt zu achten. Ständig müßt Ihr auf der Hut sein, so manche Kurvenschikane kann die Fahrt ins Blaue abrupt unterbrechen. Was sich anfangs noch als spaßiger Wettkampf anläßt, entpuppt sich bald als tödlicher Ernst. Baustellen, Sackgassen und Straßensperren zwingen zu gewagten Steuermanövern, die einem professionellen Stuntfahrer in nichts nachstehen. Als großes Highlight von Motorhead stellen die Entwickler die ultraschnelle 3D-Engine in den Vordergrund. Zudem sorgen sieben clevere Computergegner, deren Fahrgeschick sich nach dem menschlichen Gegen-Spielers orientiert, für *spannende* Asphaltduelle. Alle PS-Protze dürfen sich schon jetzt auf ein technisch sauberes Rennspiel freuen.

ws



Wie bei jedem modernen Racer stehen verschiedene Fahrerperspektiven zur Auswahl.

INFO

System: PlayStation
Name: Motorhead
Genre: Rennsimulation
Hersteller: Gremlin
Geplanter Erscheinungstermin:
Juli 1998

DEAD OR ALIVE

Geballte Ladung Martial-Arts-Power: Neben Tekken 3 erhebt ein weiterer Polygonbrecher rechtmäßige Ansprüche auf den Prügelthron.



Ein schöner Wurf gelingt nur in richtiger Gegnerdistanz.



Hammerhart: Die Mischung zwischen Sex-Appeal und harter Prügelpower haut voll rein.

Als Spielfiguren stehen Euch diesmal neun Schläger-Visagen zur Verfügung.

Ganz egal, wie groß das Angebot an 3D-Beat'em-Ups auch sein mag, der echte Prügelfan wird jeden gelungenen Genrevertreter willkommen in seine Arme schließen. Dead or Alive ist eine Umsetzung des gleichnamigen Model 2-Automaten, der Euch acht frischgebackene Martial Arts-Fighter präsentiert, die auf verschiedenen Schauplätzen zum ultimativen Überlebenskampf herausfordern. Die Spielvarianten sind zahlreich: Neben dem klassischen Tournament-Mode gibt es noch einen Time Attack-, Survival-, Team Battle- und V.S-Mode. Mutige Spieler treten in der "Danger Zone" an, die mit einer explosiven Arena-Umzäunung aufwartet. Oder Ihr nehmt gleich Bloodport-like an einem gnadenlosen "Kumite"-Wettbewerb teil. Nach alter Tradition wählt Ihr zunächst Euren persönlichen Favoriten unter den acht Hau-Drauf-Kandidaten. Wie in jedem Fernost-Prügler findet Ihr die übliche Mischung aus Kung-Fu-Meistern, Schwergewichtlern, Ghetto-Schlägern und rabiaten Asia-Ladies. Mit gewohnten Joypad-Kombinationen vollführt Ihr imposante Special-Defense- und Offensive-Moves, die durch zusätzliche Wirbelattacken erst ihre volle Knochenbrecher-Wirkung offenbaren. Auch aneinandergereihte Ketten-Combos sind möglich, aber nicht einfach. Die Herausforderer beherrschen sie natürlich perfekt, so daß Ihr des öfteren vier, fünf Treffer hintereinander einstecken müßt. Wie der berühmte Achilles an seiner Ferse ist auch jeder der Kämpfer an einer bestimmten Stelle besonders anfällig. Was die Special-Move-Vielfalt angeht, ist DOA mit seinen über 50 Varianten wieder ein wahres El Dorado für alle Prügelspiel-Fetischisten. Leider vermißt man in Dead or Alive liebevoll gestaltete Hintergründe, die dem graziösen Werk den letzten Schliff geben würden. Auch bei der Grafikgestaltung griffen die Entwickler kräftig in die Zauberkiste: Alle Kämpfer sind brillant animiert und erreichen auch ohne große Texturen-Viefalt ein ansprechendes Aussehen. Die Polygon-Körper der Fighter werden von geschmeidig anliegender Kleidung umhüllt, und der sonst kantige Knochenbau wird von perfektem Gouraud-Shading geglättet. Wie spielt sich's? Das Spielgefühl ist durchgehend phänomenal, die Moves gehen flott von der Hand, wenn sie auch nicht ganz an die Tekken 3-Finesse heranreichen. *ws*





INFO

System: PlayStation
Name: Dead or Alive
Genre: 3D-Beat'em-Up
Hersteller: Techmo
Geplanter Erscheinungstermin:
Juni 1998

MediEvil

Ein Horror-"Alp"-Traum in 3D! Zombie-Ritter Sir Daniel bereitet den düsteren Heerscharen von Oberbösewicht Zarok starkes Kopfzerbrechen.

Bei harten Schwert-Treffern wird ein Lichterfeuerwerk aktiviert.

Die schlecht gelaunten Geisterschergen sind mit allerhand Wurfwaffen ausgestattet.

Auf dem Friedhof springen Euch ständig angriffslustige Monstergesellen an.



Mit fünf Buttons habt Ihr alle Sir Daniel-Bewegungen, samt der Waffenbedienung hervorragend im Griff.

Aufmerksame Leser werden es bereits bemerkt haben, daß wir in VG 09/97 schon ausführlich über das witzige Grusel-Adventure berichtet haben. Das ursprüngliche Entwicklerhaus Millenium wurde mittlerweile von Sony gekauft, wodurch sich der Release-Termin (geplant war Januar 1998) ein paar Monate nach hinten verschoben hat. Nicht gerade ein unglücklicher Umstand, wie uns die Programmier heimlich auf einer Präsentation bei Sony-England zuflüsterten, da sie dadurch noch ordentlich am Gameplay feilen konnten. Medievil wurde in allen Bereichen gründlich überarbeitet, der Adventure-Teil mächtig ausgebaut und die Knobel-Palette stark erweitert. Die Ideen basieren hauptsächlich auf den skurrilen Einfällen von Tim Burton's Nightmare Creature, aber auch der Klassiker Ghouls'n'Ghost inspirierte viele Medievil-Designer. Es gibt über 20 abwechslungsreiche Geister-Level zu erforschen, wobei sich ungebremste Hau-Drauf-Action sich mit Erkundung und Rätseln abwechseln. Wie gut, daß es noch klapprige Helden gibt, die ganz wild darauf sind, krabbelndes, gehörntes oder teuflisches Ungetier zu bekämpfen. Ihr schlüpft in die Rolle von Sir Daniel Fortesque, dem exzentrischen Klapper-Skelett mit ultra-schwarzem Humor. Daniel muß den bösen Zauberer Zarok und die irren Opfer seiner Magie, wiederbelebte Zombies und düstere Wesen aus anderen Dimensionen finden und besiegen, bevor er in sein Grab zurückkehren kann. Ihr könnt bis zu 14 verschiedene Waffen entdecken, wie z.B. Dolche, Schwerter, Speere, Blitze, Hähnchenschenkel und diverse Zaubertränke, deren Wirkung von Unverwundbarkeit bis hin zur Waffenaufwertung reicht. Über 55 verschiedene Arten von Ungetümen hausen in Dungeons, Friedhöfen, Kirchen und vielen anderen grusligen Schauplätzen. Gelegentliche Möchtegern-Obergruftis erweisen sich als besonders harte Nüsse. Eingestreute Videosequenzen lockern die Geschichte auf, sorgen für eine Prise Humor und sind Belohnung für Level-Erfolge. Im Spiel wird eine dynamische Kameraführung eingesetzt, die zwar vollautomatisch die Perspektive regelt, aber dennoch Feinjustierungen zuläßt. MediEvil fasziniert mit brillanter Lichttechnik, Transparenz- und 3D-Effekten. Musik und Geräusche gehen ins Ohr und verleihen der Story das passende Ambiente: Krähende Raben und knarrende Türen gehören ebenso zum MediEvil-Alltag wie der Gewitter-Walzer. Unser Held steuert sich auch mit Analog-Stick-Unterstützung vollkommen fließend durch die altertümlichen 3D-Gemäuer, selbst Dual Shock-Besitzer kommen voll auf ihre Kosten. *ws*

INFO

System: PlayStation
Name: MediEvil
Genre: Grusel-Adventure
Hersteller: Sony
Geplanter Erscheinungstermin:
September 1998

DER PS-PERSÖNLICHKEITS-CHECK



Darf's auch ein bißchen schneller sein?

Bleifuß oder Hasenfuß. Finden Sie heraus, ob Sie für eine GT-Karriere geeignet sind.

1) Wie schätzen Sie sich im Verkehr ein?
- ☐ a) Die Frage ist mir zu intim
- ☐ b) Aberichhabegarkeineauto
- ☐ c) Als Sieger

2) Welches Schimpfwort benutzen Sie beim Autofahren am häufigsten?
- ☐ a) Ich Idiot
- ☐ b) Frauen
- ☐ c) *Ω#Δ!∞xyz•†††
  (Genauer Wortlaut ist der Red. bekannt)

3) Wie heißt die Faustregel für den Sicherheitsabstand?
- ☐ a) Faustregel für den Sicherheitsabstand
- ☐ b) 3 Monatsmieten
- ☐ c) Platz da

4) In einem Stau benutze ich ...
- ☐ a) meine(n) Freundin/Freund
- ☐ b) ein gutes Buch
- ☐ c) den Bürgersteig

5) Winterreifen sind ...
- ☐ a) meistens zu viert
- ☐ b) mein Weihnachtsgeschenk für die ganze Familie
- ☐ c) beim ersten Sonnenschein im Keller

6) Was ist Ihr Lieblingslied?
- ☐ a) Geronimo's Cadillac
- ☐ b) Hoch auf dem gelben Wagen
- ☐ c) Highway to hell

7) Was fällt Ihnen zum Begriff Grenzbereich ein?
- ☐ a) Zollkontrolle
- ☐ b) Fahrbahnmarkierung
- ☐ c) Ja, ich bin interessiert. Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

8) Sie fahren an eine Kreuzung, ein blauer PKW kommt von rechts, wer hat Vorfahrt?
- ☐ a) Fragen Sie meinen Chauffeur
- ☐ b) Die Art und Farbe eines PKW spielt bei der Vorfahrt keine Rolle
- ☐ c) Schon vorbei

9) Was ist eine Nockenwelle?
- ☐ a) Aquaplaning beim Fußball
- ☐ b) Die österreichische La Ola
- ☐ c) Zu wenig

10) Wovor haben Sie beim Autofahren am meisten Angst?
- ☐ a) Mutter
- ☐ b) Mütter
- ☐ c) Von a oder b überholt zu werden



Punkte: a = 2 / b = 4 / c = 57

0-33 Punkte: Der blutige Anfänger
Nicht nur Ihr Blut ist gemeint, auch das der anderen Verkehrsteilnehmer, die Sie mal wieder nicht gesehen haben. Entweder Sie werden Beifahrer oder besser: Lassen Sie sich im Führerschein-Modus von Gran Turismo auf die Ideallinie trimmen, und stellen Sie sich dann dem Ernst des Lebens: einer Karriere als GT-Profi mit allen Drum und Dran.

34-87 Punkte: Der Auto-Spießer
Wackeldackel im Fond, Mini-Perser vor den Pedalen und hygienisch unbedenklich: Auf der Rückbank Ihres PKW ist eine Gehirnchirugie möglich. Jetzt werden Sie jauchzen: Gran Turismo – das ist so real, daß es sogar eine Waschstraße gibt. Bedenken Sie nur: über 300 wählbare Autos von Austin Martin bis TVR tage- und nächtelang auf Hochglanz bringen. Als wäre jeder Tag Samstag.

88-570 Punkte: Das Renntier
Ihr After-Shave ist eine herbe Mischung aus Super bleifrei und synthetischen Additiven. Der Mechaniker um die Ecke überlebt dank Ihnen jede Inflation. Die Lösung für Sie: Gran Turismo, die realistischste Rennsimulation aller Zeiten. Erstens gibt's vor der PlayStation* so gut wie keine Blechschäden, und zweitens können Sie damit dem Schumi in Ihnen mit Millionen von Tuning- und Einstellmöglichkeiten und 8 anspruchsvollen Strecken Zucker geben. Freuen Sie sich schon mal auf den Einbau einer Kohlenstoff-Gelenkwelle (sonst schwer zu kriegen).



*** Die PlayStation**
- erfolgreichste Videospielkonsole aller Zeiten
- über 350 Spielewelten
- in 3-D und Echtzeit
- mit CD-ROM-Technologie
- auch für mehrere Spieler
- einfacher als jeder PC





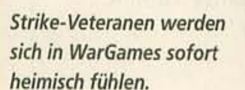
PlayStation empfiehlt: Die unbeschreibliche Grafik verdeutlicht nur eine Probefahrt bei Ihrem Händler.



WarGames

Die Erde bebt und die Menschheit hält die Luft an – der dritte Computer-Weltkrieg steht kurz bevor. Gestern noch Science-fiction, heute auf der PlayStation schon Wirklichkeit!





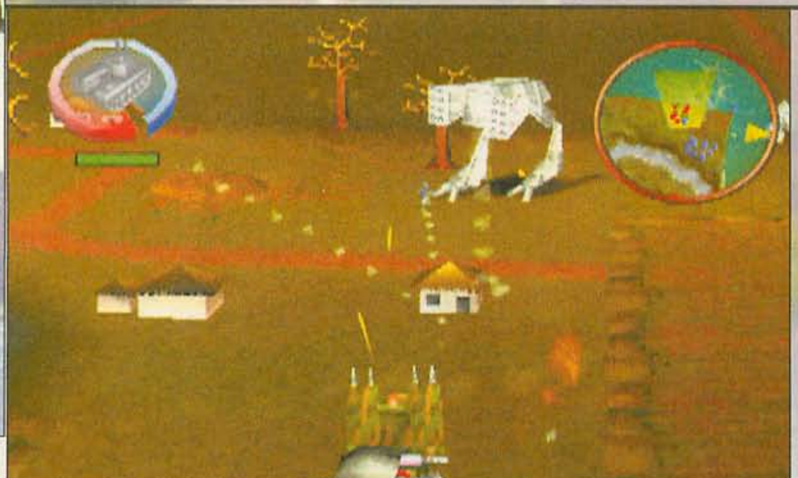
Strike-Veteranen werden sich in WarGames sofort heimisch fühlen.



Jeder Science-fiction begeisterte Kinogänger wird sich sicher noch mit Freude an den gleichnamigen Hacker-Kultfilm aus den frühen Achtziger erinnern können. MGM-Interactive, der Softwareableger des Löwen-Filmriesen, hat die spannende Story weiterentwickelt und daraus ein explosives Action-Ballerspiel kreiert. Die Handlung des Zelluloid-Vorbilds ist brisant: David Lightman, gespielt von Matthew Broderick, hackt sich mit seinem Akustikkoppler (!) in das Netz von Spiele-Entwicklern ein, um dort die neuesten Computer-Games auszutesten. Dabei findet er zufällig das Codewort, mit dem er unwissentlich Zugang zum zentralen Verteidigungsnetz des Pentagon erhält. Was ihm zunächst völlig egal ist, da er von einem mysteriösen Simulations-Programm zu einem heißen WarGames-Match herausgefordert wird. Was er nicht weiß: Sein Gegenspieler ist der WOPR-Supercomputer (War Operation Plan Response) – eine Maschine, die im Falle eines Angriffes selbständig Entscheidungen trifft und der Bedrohung entsprechend alle erforderlichen Gegenmaßnahmen einleitet. Zu dumm, daß WOPR das "Spiel" für Realität hält und einen thermonuklearen Präventivschlag einleitet. Als eine Art letzte menschliche Wächter-Instanz fungieren die NORAD-Truppen (North American Air Defense Command), die alles versuchen, um dem größenwahnsinnigen Elektronengehirn Paroli zu bieten. Erst nach einer Partie "Tic-Tac-Toe" gibt sich der smarte Rechner geschlagen, und die Welt ist vorerst gerettet.

Nach zwanzig Jahren ist WOPR unter der Leitung von David (der mit seiner Hacker-Erfahrung nun der Regierung dient) wieder im Einsatz. Allerdings hat sich erneut ein kleiner Bug in das Betriebssystem (Win98?) eingeschlichen, was wieder zur gleichen fatalen Fehlfunktion wie damals führt. Ihr übernehmt wahlweise die Befehlsgewalt über die NORAD- oder WOPR-Truppen und versucht, die Welt vor dem Untergang zu retten oder sie völlig zu vernichten. Eine gigantische Ausrüstung steht für die größte Materialschlacht aller Zeiten zur Verfügung. Über 100 Land-, See- und Luft-Streitkräfte, die mit







Wie bei EAs Strike-Serie werden alle Fahrzeuge in der Außenperspektive gesteuert.

über 32 verschiedenen Angriffsfahrzeugen wie z.B. Mech-Walker, schwere Panzer-Fahrzeuge, Hubschrauber und Hovercrafts bestückt sind, warten auf ihre Einsatzbefehle. Dabei müßt Ihr nicht nur feindliche Truppen besiegen, deren Stellungen einnehmen und Anlagen zerstören, sondern nebenbei eigene Fabriken errichten und den Feind hinter den Linien ausspionieren. Euer vorrangiges Ziel ist es, den Hauptcomputer aufzuspüren und für immer ins Silicon-Nirvana zu pusten. Die konventionellen Massen-Schlachten wüten unter anderem in Saudi Arabien, Sibirien und New York City. Variable Wetterverhältnisse, ständig wechselndes 3D-Terrain (Wüste, Eis, Berge etc.) und insgesamt über 30 Groß-Kampagnen laden zum gnadenlosen Pulverisieren ein. Ob die imposante Action-Strategiewelt von WarGames: Defcon 1 (so der offizielle Titel) ihren vielversprechenden optischen Eindruck auch spielerisch bestätigt, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. *ws*

INFO

System:	PlayStation
Name:	WarGames
Genre:	Action/Strategie-Ballerspiel
Hersteller:	MGM-Interactive
Geplanter Erscheinungstermin:	

Mai 1998

Extreme Snowboarding phat air

Das weiße Element, obwohl zu dieser Jahreszeit schon längst aus unseren Breitengraden verschwunden, reizt die Hersteller noch immer. Wir haben uns den Beitrag von Funsoft (Explosive Racing) zur Trendsportart Nr.1 angesehen.

Nach jedem Rennen dürft Ihr mit den ergatterten Punkten Eure Eigenschaften aufpowern. Oben: It's trick-time!

Selbst römisch angehauchte Phantasieschlößchen säumen die Phat-Air-Pisten.



Obwohl insgesamt nur fünfeinhalb Strecken auf der Scheibe schlummern (Nummer sechs stellt eine Riesenschanze dar) hat man im Championship-Mode von *Phat Air* (yeah fette Luft, cool!) zehn Wettbewerbe geschaffen. Das wurde dadurch möglich, daß eben entweder nur auf Zeit oder nur auf Stuntpunkte gefahren wird oder beides gleichzeitig in einem Combined-Event. Mit Ausnahme der Freestyle- und Parallelslalomkonkurrenzen erfolgt der Start immer simultan in einem Sechserfeld von extrem verrücktem Boarding-Freaks. Trickwertungen könnt Ihr nur an den nicht zu übersehenden roten Absprungpunkten auf den fies geschnittenen Kursen einsacken. Eure Künste hängen hierbei genauso wie in den Feldern Speed, Cornering, Power und Recovery (nach einem Sturz) von den Eigenschaften Eures Boarders ab, die jedoch im Laufe des Zehnkampfs verbessert werden können. Für einen Sieg erhält man beispielsweise zwölf Punkte, die Ihr am besten auf die eben beschriebenen Kategorien mit den meisten Defiziten verteilt. Die Steuerung erscheint im Moment noch etwas unsensibel, aber schon besser als bei *Chill* (siehe Test in dieser Ausgabe). Dafür ist der Schnee nicht annähernd so gut gelungen und auch einige Gameplay-Flaws gilt es noch auszumerzen: Zerbröselt es Euch kurz vor einem leichten Anstieg, besteht keine Chance mehr, selbigen je noch zu erklimmen, es bleibt nur noch der Griff zum "Retire". Mit abwechslungsreichen Aufgaben, schönem Streckendesign und coolen Sprüchen ("Go back to mama's place!") wurde dennoch schon der Grundstein zu einem guten Boarding-Titel gelegt. Hoffentlich wird in der Endphase der Entwicklung noch ein Analog-Support mit eingebaut, der die Steuerung um einiges verbessern würde. Eins ist jedoch schon klar: Ein *1080* (N64) wird es nicht mehr werden. Der mit Hip Hop- und Metal-Elementen angereicherte Soundtrack wird übrigens separat aufgelegt und zeitgleich zum Release in den Plattenläden verfügbar sein. *rk*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Phat Air Extreme Snowboarding
Genre:	Snowboard-Simulation
Hersteller:	Funsoft

Geplanter Erscheinungstermin:

April/Mai 1998





GT Championship Edition

Gerangel auf der Überholspur: Die N64-Rennsaison steht wieder in den Startlöchern. Nach Multi Racing Championship hat Imagineer einen würdigen Nachfolger auf der Pfanne.

Fünf Fahrerperspetiven sorgen stets für den gewünschten Durchblick.

Feuerzauber: Bei Vollgas sprühen die Funken!

Wer einen in GT nicht freiwillig vorbeiläßt, bekommt Ärger.

Gestärkt vom überwältigenden Erfolg von MRC, wagt sich Imagineer im Auftrag von Infogrames/Ocean an ein weiteres N64-Rennspiel, das Arcade- und Simulation-Anleihen miteinander verbindet. Eine gewisse Ähnlichkeit zu Touring Car-Racern kommt nicht von ungefähr, basiert GT-Championship-Edition doch auf einer Lizenz der offiziellen "Japanese GT Association Series". Die 16 Kurse führen Euch durch verbaute Großstadtmetropolen und die schönsten Landschaften der Erde; zwei besonders hart zu meisternde Geheimpisten offenbaren sich erst nach herausragenden Gesamtsiegen. Der Fahrzeugpark umfaßt zwölf authentische GT-Boliden, die mit jeweils eigenem Pilotengespann an den Start gehen. Vom Porsche 911, über einen Diablo bis hin zum Nissan reicht die Auswahl der Edelkarossen, wobei jeder Wagen über unterschiedliche Werte für Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Bodenhaftung verfügt. Beschädigungen der Boliden durch rauhe Fahrweise sind ausgeschlossen; Crashs hinterlassen keinerlei Dellen, auch beeinträchtigen sie nicht die Performance. Es darf also gerempelt werden was das Rumble Pak hergibt. Die Grafik-Engine von GT Championship ist zum großen Teil eine Weiterentwicklung der bei MRC zum Einsatz gekommenen Technik. Positiv fällt dabei auf, daß sich der störende Dauernebel fast gänzlich aus dem Horizont verflüchtigt hat. Lediglich im Splitscreen-Mode ist noch etwas grauer Dunst in der Ferne erkennbar. Neben einem Championship-Mode der wahlweise über drei, sechs, zwölf oder 24 Runden führt, bietet GT eine Time Trial-Option, in dem Ihr nur gegen die Uhr fahrt, und einen Battle-Modus für spannende Zwei-Spieler-Duelle. Interessanterweise soll es nur im kompletten Meisterschaftsrennen, das über die volle Rundendistanz (24) geht, kurze Boxenstops mit Reifenwechsel geben. Wer das Siegertreppchen erklimmen will, muß sich unter den sieben Teilnehmern die Führungsposition erkämpfen. Die Steuerung ist klar actionorientiert, wobei ein intuitives Gas- und Brems-Gefühl für zeitsparende Kurventechnik unerläßlich ist. Wenn Ihr einen Rivalen seitlich erwischt, setzt Euer Flitzer zum Schleudern an. Auf geraden Strecken geht das oft noch gut. In scharfen Kurven verliert Ihr durch das Wegschleudern meist die Kontrolle über den Wagen und damit wertvolle Sekunden. Wechselnde Wetterbedingungen wie z.B. Regen sind ebenfalls vorhanden, machen sich aber weniger optisch, sondern nur im Fahrverhalten bemerkbar. Seid Ihr mit Euren Rundenzeiten nicht mehr zufrieden, geht es zum Feintuning von Übersetzung, Reifen, Stoßdämpfer und Spoiler in die Garage. *ws*



INFO

System: Nintendo 64
Name: GT Championship Edition
Genre: Rennspiel
Hersteller: Imagineer
Geplanter Erscheinungstermin:
Juli 1998

Viper



Ein brillant in Szene gesetzter PlayStation-Shooter "Made in Germany" steht vor der Tür. Fliegen und Ballern ist das einfache, aber höchst unterhaltsame Rezept.

Explosions-, Rauch- und Partikel-Effekte machen Viper zum Special F/X-Gewinner.

Ein wichtiges taktisches Instrument ist der Radarschirm.

Sabotage gehört zum explosiven Alltag der Viper-Piloten.

Außerirdische nehmen einmal mehr die Erde ein, was zur totalen Kontrolle aller Kontinente und Regierungen führt. Die Menschheit hat resigniert und sich ihrem Schicksal ergeben. Ihr seid der einzige überlebende Mann einer militärischen Elite-Einheit, der sich gegen die brutale Sklaverei auflehnt. Wagemutig stürzt Ihr Euch in den modernsten Kampfhubschrauber der Welt. Euren 3D-Heli seht Ihr in bester Thunderblade-Manier aus einer Verfolgerperspektive. Nun liegt es an Euch, ein größeres Fiasko zu verhindern und das feindliche Alien-Geschwader zurück ins All zu pusten. In zehn action-geladenen Leveln schießt Ihr mit Eurem Super-Helikopter auf alles, was auf dem Bildschirm kreucht und fleucht. Am Ende jeder Stage wartet traditionell ein gigantischer Obermotz, der erst nach taktisch gewieftem Attackieren den Weg zum nächsten Abschnitt frei macht. Euch stehen zur Alien-Jagd zwei grundlegende Waffensysteme (primär und sekundär) zur Verfügung: Ihr schießt entweder mit der normalen Laserkanone oder mit einer flotten Plasma-Gun auf die Gegner. Je nach Extra stehen weitere Super-Laser, Mega-Bomben oder Homing-Raketen im Arsenal bereit. Auf dem Weg durch die feindlichen Linien stoßt Ihr auf feine Power-Ups, die Euren Energieschild-Vorrat wieder auf Vordermann bringen, oder weitere Extras, die z.B. zeitlich begrenzte Schutzschilde herbeizaubern. Die ersten Level von Viper machen bereits mehr als neugierig: Beeindruckende 3D-Objekte (haushohe Monster-Maschinen, flinke Jäger etc.), ausgefeilte Explosionen sowie tonnenweise Echtzeit-Lichteffekte zeugen von einem programmiertechnischen Wunderwerk. Viper wird vom neu gegründeten Programmierteam "X-ample" im Auftrag von Infogrames/Ocean entwickelt. Dabei sollte nicht verschwiegen werden, daß sich das Core-Team der Truppe (siehe Bild) nach der Fertigstellung von Tunnel B1 aus der deutschen Entwicklerstätte NEON abgesplittet hat. *ws*

INFO

System: PlayStation
Name: Viper
Genre: 3D-Shooter
Hersteller: X-ample
Geplanter Erscheinungstermin:
Mai 1998

MAGIC ZONE

NBA PRO 98

CHECK IT OUT – BASKETBALL IN PERFEKTION. POWER UND ATHLETISCHE ELEGANZ. UNSCHLAGBARE MOTION-CAPTURING-TECHNOLOGIE: SPIEL DIE NEUE DIMENSION – WALK ON THE WILD SIDE. DIE PRO'S DER 29 NBA-TEAMS KNALLEN DIR DIE BÄLLE UM DIE OHREN. STUDIER IHRE LINKS UND MOVES IM FREUNDSCHAFTSSPIEL, LAUGE SIE AUS IN DER SAISON – UND MACH SIE PLATT IM PLAY-OFF! HOOP OR NOT HOOP. BIS ZU ACHT SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG ANTRETEN. DIE HIGHLIGHTS SPEICHERT DIE MEMORY-CARD. SPIELERTRANSFER, MANAGEMENTFUNKTIONEN UND UMFANGREICHE STATISTIKEN GARANTIEREN DEN ABSOLUTEN NBA-KICK. IT'S CRUNCH-TIME.









Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74





Es ist soweit! Infogrames bastelte in nur einem knappen Jahr aus dem erfolgreichen Action-Thriller ein faszinierendes 3D-Abenteuer. Nach unzähligen Fake-Bildern konnten wir in Leon leibhaftig eine fast fertige Version probespielen.

Gleich donnerts: Auch ein Agent muß mal aufs stille Örtchen.



Ocean hat sich bereits 1995 die Filmrechte gesichert, um aus dem erfolgreichen Agentenstoff ein brisantes Nintendo 64-Spiel zu produzieren. Die Euphorie bei den Entwicklern war ebenfalls groß, auf Big-N's revolutionärer "Projekt Reality"-Hardware (so der damalige Arbeitstitel des N64) ein einzigartiges Geheimagenten-Epos zu kreieren. Anscheinend saßen die Jungs den gleichen Hype-Versprechungen auf, wie es Nintendo der ungeduldigen Fangemeinde vorgaukelte. Die Rede war von einer phänomenalen Rechenpower und 3D-Grafik in SGI-Qualität (!). Nachdem das wahre Nebelpotential des N64 zum Vorschein kam, schien das Projekt in Gefahr, denn die versprochene SGI-Performance konnte das Serien-Gerät nicht annähernd erreichen. Was gleichzeitig die Ziele der Entwickler, ein Spiel mit atemberaubender künstlicher Charakter-Intelligenz und Renderwahnsinns-Grafik zu kreieren ad absurdum führte. Die Misere endete schließlich damit, daß alle Beteiligten enttäuscht den Hut zogen und sich anderen Firmen zuwandten. Just zu diesem Zeitpunkt verleibte sich Infogrames den Software-Riesen Ocean ein. Der Führungsstab des französischen Headquarters entschied, das unfertige Spiel nach Leon zu transferieren, um dort die teuer erstandene Lizenz doch noch in ein fesselndes 3D-Spiel umzumünzen. Trotz einiger konzeptioneller Abstriche, deren technische Realisierung nach dem heutigen Konsolen-Standard undenkbar gewesen wäre, fährt das neue Team alles auf, was das N64 technisch zu bieten hat. Zwar baut die Spielhandlung überwiegend auf die der bekannten Filmvorlage auf, doch orientieren sich auch viele der über 18 einzelnen Spielabschnitte an der alten TV-Serie.

Auch in den verspäteten N64-Neunzigern gibt es immer noch Arbeit für die "Impossible Mission Force" (IMF), die immer dann eingesetzt wird, wenn Spionagejobs besonders schwierig werden. Mit ausgeklügelter Technik, vor allem aber durch Einfallsreichtum und Teamwork, gelingt es ihnen immer wieder, große und kleine Geheimnisse zu ergründen und ihre eigene Existenz so weit zu verschleiern, daß sie wie Geister wirken. Dies ist auch gut so, denn sie arbeiten inoffiziell ohne Rückendeckung ihrer Regierung; wenn etwas schief geht, kennt sie niemand mehr. Diese Arbeitsbedingungen sind Jim Phelps bestens bekannt, der als alter IMF-Veteran gerne den Vereinigten Staaten zu dienen pflegt. Der erste Auftrag führt Euch in die russische Botschaft von Prag, in der ein Verräter aus den eigenen Reihen versucht, an eine Diskette mit äußerst brisanten Informationen (NOD-Liste) zu gelangen. Auf ihr befindet sich nämlich eine Liste aller CIA-Agenten, die verdeckt in Osteuropa tätig sind. Dies muß natürlich verhindert werden. Mit gewohnter Präzision verfolgt Ihr jeden Schritt des Diebes, der sich auch tatsächlich der Diskette bemächtigt. Allerdings


Einige Level-Architekturen von Mission Imposible sind stellenweise gigantisch.



Nur im Small-Talk erfahrt Ihr wichtige Hinweise.

Zückt Ihr die Pistole, taucht ein Fadenkreuz auf, und die Kamera zoomt geschmeidig hinter unseren Agenten.

Ob die Kanonen-Boot-Mission im fertigen Spiel bleiben wird, stand bei unserem Besuch noch nicht fest.

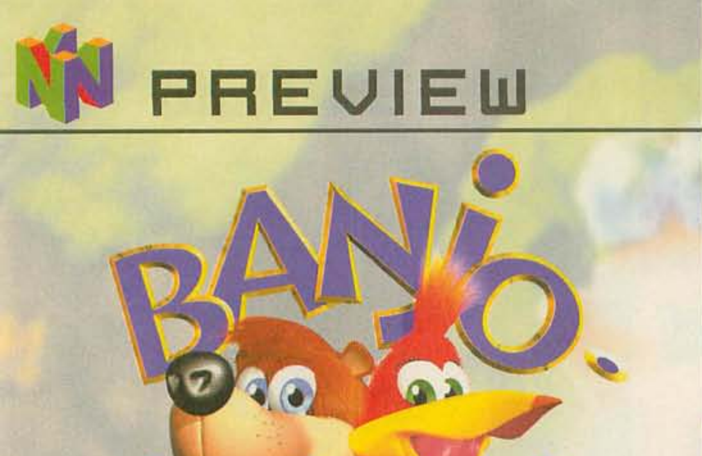
läuft etwas schief, was allen anderen Kollegen das Leben kostet. Da Hunt (also Ihr) der einzige ist, der die Aktion überlebt hat, entschließt er sich spontan zur spektakulären Flucht. Sein Plan ist es, den Waffenhändler "Max", für den die Diskette nach CIA-Informationen gedacht war, zu kontaktieren und ihm die richtigen Daten anzubieten – wenn er im Gegenzug den Verräter geliefert bekommt. Gemeinsam versucht Ihr nun den geheimnisvollen Max aufzuspüren. Dies stellt Euch vor die nächste, nahezu unlösbare Aufgabe: Die Daten sind nur aus dem IMF-Zentralcomputer direkt abrufbar, und dieser steht im Hauptquartier des CIA. Wie im Film hangelt Ihr Euch durch tödliche Laserbarrieren, die bei dem kleinsten Fehler Alarm schlagen. Anfangs startet Ihr nur mit einer 9mm-Schalldämpfer-Pistole, im weiteren Verlauf des Abenteuers findet Ihr jede Menge neues Baller- und Hilfs-Werkzeug. Mit einem speziellen Gerät könnt Ihr z.B. die Identität (Kleidung und Gesichtszüge) verschiedener Personen annehmen, was Euch in vielen brenzligen Situationen aus der Patsche hilft. Jede Kampagne ist in mehrere Einzelmissionen unterteilt. Habt Ihr ein Operationsziel erledigt, wird das muntere Agentenleben durch Echtzeit-berechnete Cut-Scenes unterbrochen. Geboten werden traditionelle Adventure-Elemente, die aus dem Finden und Anwenden von Gegenständen bestehen. Falls es die Situation erfordert, bedarf es auch an Scharfschützen- und Prügel-Einlagen, die ohne übermäßige Härte (es fließt kein Blut) in Szene gesetzt werden. Darum wäre auch ein direkter Vergleich mit Rares exzellenten Bond-Shooter hier völlig fehl am Platze. Frei nach dem Motto: Gewalt zahlt sich nicht aus, liegt in Mission Impossible die oberste Direktive auf überlegtem Handeln und Kombinieren, mit sinnlosem Herumballern kommt Ihr nicht weit. Sobald Ihr eine Person ins Fadenkreuz nehmt, zoomt die Kamera bis an den Hinterkopf Eures Protagonisten heran. Besonders großen Wert legten die Designer auf die Animation der Charaktere, deren Körperaufbau sich aus ca. 400 Polygone zusammensetzt. Zunächst keine beeindruckende Zahl, aber wenn man bedenkt, daß sich stellenweise über 30 Personen gleichzeitig auf dem (Nebel)-Gelände tummeln, kommt speziell in Freiluft-Umgebungen zusammengerechnet ein immenser Polygon-Count zustande. Das teils actionlastige Rätselraten geschieht eher konventionell, mit kurzen Konversationen, Gegenständen sammeln und einer Inventory- bzw Energie-Leiste. Die gelungene und seltene Symbiose zwischen Small-Talk und Action-Einlagen weiß selbst abgebrühteste Spieletester auf den ersten Blick zu faszinieren. Der an Spannung kaum zu überbietende Modul-Thriller begeistert vor allem durch seine raffinierte Story und die atemberaubenden Indoor-Sequenzen. Mission Impossible wartet mit einem enormen Abwechslungsreichstum und immer neuen Aufgaben auf. Neben der englischen Version wird es eine textlich und sprachlich komplett eingedeutschte Umsetzung geben. *ws*

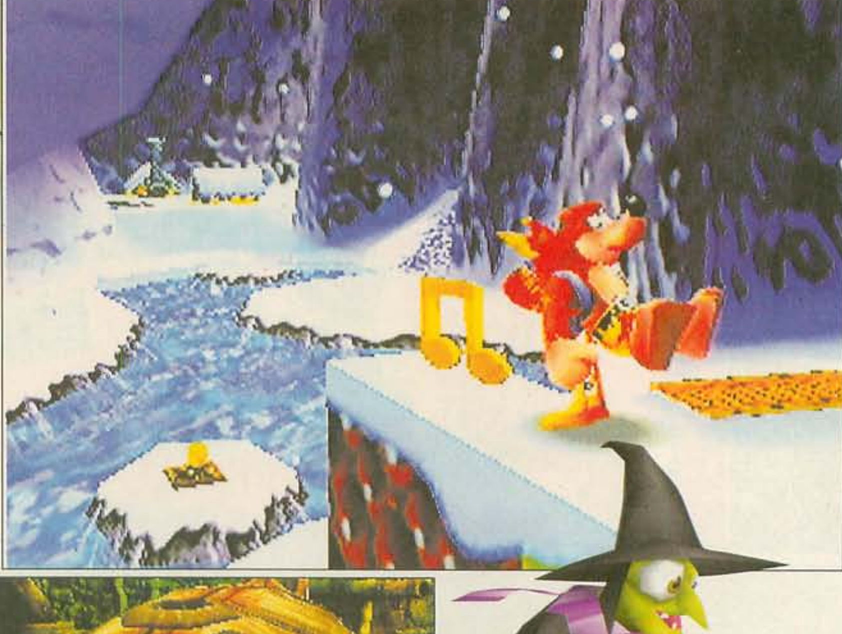


Im CIA-Vernehmungsraum findet gerade ein heftiger Meinungsaustausch statt.

INFO

System: Nintendo 64
Name: Mission Impossible
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Infogrames/Ocean
US-Erscheinungstermin:
Juni 1998
PAL-Erscheinungstermin:
September 1998





Eigentlich sollte Banjo & Ka schon zu Weihnachten erscheinen. Da RARE damals aber noch nicht 100% zufrieden war, mußte DKR in die Bresche springen. Inzwischen ist der neueste Geniestreich kaum wiederzuerkennen. Das lange Warten hat sich auf alle Fälle gelohnt!

Im Wasser eignet sich Kazooie besser.

Hexe Grunhilda

Wehleidiger Affe, der sogar Japanisch kann.

Während sich an der Frage, ob MK 64 oder DKR das bessere Fun-Rennspiel ist, noch immer die Geister scheiden, könnte bald ein neuer Glaubenskrieg ausbrechen: Ist Banjo gar der bessere Mario? Ganz offensichtlich hat Banjo-Kazooie von Nintendos Meisterwerk profitiert (was dem Spiel aber keinen Abbruch tut). Bei den vielen neuen Ideen wäre es allerdings unfair, Rares neuen Jump'n-Run-Knüller gleich als Mario-Klon abzustempeln. Ein interessantes neues Feature ist die Tatsache, daß Ihr hier immer zwei Charaktere auf einmal steuert. Im Banjo-Modus läßt es sich Paradiesvogel Kazooie im Rucksack des Bärs gutgehen. Bei Bedarf könnt Ihr ihn auch ein wenig herausschauen lassen, so daß dieser mit den Flügeln schlagen kann. Im Kazooie-Modus wird Banjo dafür huckepack genommen. Hierbei erweisen sich die zarten, gelben Stelzfüße als wahre Schwerlasttransporter. Da Kazooie sehr groß ist, was zuerst nicht auffällt, wenn er völlig kompakt im Rucksack verstaut ist, wirkt dies aber nicht unglaubwürdig, sieht nur sehr ulkig aus. Da sich Kazooie natürlich auch in die Lüfte erheben kann, wie sich das für einen Vertreter seiner Gattung gehört, deckt die Gesamtheit aller Fähigkeiten beider Charaktere (vom Fliegen übers Rennen und Schwimmen) eigentlich die gesamte Bandbreite ab, die man in einem guten Hüpfspiel vorzufinden erwartet. Anstatt Schlüssel, wie bei Mario 64, müßt Ihr hier Puzzleteile in Bilder einsetzen, um in neue Welten vorzudringen. Allerdings sind die Leveleingänge wesentlich schwerer versteckt als in Bowsers Schloß, da die *Central Area*, von der aus Ihr startet, absolut riesig ist. In jeder Stage verbergen sich 10 Puzzleteile, 5 Jinjo Birds (die zusammen noch ein Puzzleteil ergeben) sowie eine unterschiedliche Anzahl Noten. Diesen kommt aber nicht dieselbe Funktion wie den sonst üblichen Münzen zu, da man zum Öffnen mancher Türen wiederum auch Noten benötigt. Was darüberhinaus das Auffinden der Levelzugänge erschwert ist die Tatsache, daß sie sich immer irgendwo auftun, nachdem Ihr in ein Bild die erforderliche Anzahl Puzzleteile eingesetzt habt, jedoch nie direkt in Eurer Nähe. Was auf den ersten Blick beeindruckt, sind die riesigen, bildschirmfüllenden Feinde bzw. Wegbegleiter und die weite Fernsicht von höhergelegenen Punkten (keine "Nebeltricks" mehr). Auch die an den Spieler gestellten Aufgaben sind nicht so repetitiv wie bei anderen Spielen des Genres. Einer XXL-Schildkröte sollt Ihr nicht etwa an ihrer empfindlichen Stelle Treffer beibringen, sondern etwas gegen ihre kalten Füße tun. Daß man einfach nur auf ihre Extremitäten draufspringen muß - die sie daraufhin einzieht - auf die Idee muß man erst mal kommen. In einem anderen Level müßt Ihr einen Wal losketten, welcher der Hexe Grunhilda, die Banjos Freundin Piccola entführt hat, als lebender Müllschlucker dient. Bei den Kameraeinstellungen habt Ihr die Wahl zwischen einer Egoperspektive à la Turok oder der Mario'schen Version, wobei der Banjo-Kameramann natürlich kein Lakita-Wölkchen ist. Nun denn, auch wenn sonst zur Zeit nicht viel N64-Nachschub erscheint, ein Highlight ist uns schon jetzt gewiß. *ds*



Rechts im Auge ist noch ein Puzzleteil versteckt.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Banjo-Kazooie
Genre:	Jump'n Run
Hersteller:	Rare

Geplanter Erscheinungstermin:

Juli 1998



Wetrix

Da glühen die Gehirnzellen: Ocean mischt Wasser unter die Klötzchen, was zu einem wässrigen Puzzle-Vergnügen mutiert.





In Wetrix müßt Ihr Eindämmungen schaffen oder eine Mauer um die Landschaft bauen.



Bei gelungenen Aktionen werdet Ihr mit einem bunten Regenbogen-Bonus belohnt.

Denkspiele gibt es viele, neue Spielideen dagegen sucht man in dem Genre vergebens. Um so dankbarer dürfen Knobelfreunde für Oceans jüngste N64-Innovation sein, die sich ausnahmsweise mal nicht mit dem uralten Tetris-Prinzip befaßt. Wetrix lockt mit rotierbaren Bauteilen, die von Euch auf einer isometrischen Spielfläche an die richtige Position gesetzt werden müssen. So plant Ihr den Bau einer Mauer, um rechtzeitig gegen den einsetzenden Regen und Tautropfen gewappnet zu sein. Zu Spielbeginn ist die Plattform flach (außer in einigen Handicap-Modes), so daß fallendes Wasser über den Rand hinauslaufen würde. Die ersten Teile in jeder Runde sind rote "Upper"-Klötzchen, die Ihr als erstes benutzt, um kleine Auffangbecken zu bauen. Sobald die ersten Wasserblasen erscheinen, ist es ratsam, sie so zu plazieren, daß sie in bereits gebauten Eindämmungen landen. Jetzt heißt es erst recht aufgepaßt: Denn Wasser in Seen fließt immer zum niedrigsten Punkt, so daß es flugs durch Ritzen aus der Mauer entweichen kann. Geht auf diese Weise das kostbare Naß verloren, weisen blaue Leak-Indikator-Pfeile auf die Lücken hin. Sind viele kleinere Teiche geschaffen, könnt Ihr jetzt die grünen Bauteile dazu benutzen, um größere Seen zusammenzuführen. Leider ist nun auch der unangenehme Zeitpunkt gekommen, in dem Bomben und Feuerbälle herabfallen. Der Feuerball verdunstet brav solange er auf Wasser trifft, aber wehe es ist ein Stück Land im Weg. Auch Bomben sind schwer zu kontrollieren, da sie, unabhängig vom Landeplatz, explodieren und alles rundum beschädigen. Im schlimmsten Fall hinterlassen sie große Löcher, durch die das Wasser langsam wegsickert. Upper-Bausteine können auch zum Bau neuer Seen innerhalb bereits existierender Seen eingesetzt werden. Es ist allerdings ratsam, nicht zu viele Mauern zu bauen, weil das die Umgebung instabil macht und zu Erdbeben führt. Habt Ihr genügend Wasser in einer Welt gesammelt, erscheint ein Regenbogen, der alle erzielten Punkte vervielfacht. Jedes Mal, wenn ein höheres Level erreicht wird, ändert sich die Farbe der Umgebung, und die Spielgeschwindigkeit nimmt gehörig zu. Im Derrick-Modus wird Wetrix gegeneinander gespielt, dabei darf der eine den anderen Spieler mit verschiedenen Zuschiebe-Extras angreifen. *ws*



Wasser marsch: Ein ganze Traube von kostbaren Regentau, bahnt sich seinen Weg nach unten.



INFO

System: Nintendo 64
Name: Wetrix
Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean/Infogrames
Geplanter Erscheinungstermin:
Mai/Juni 1998



Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14 - 34117 Kassel
Tel. + Fax : 0561 / 12477
Versand Tel.: 0561 / 7393801

Sony Playstation

Spiele für 39,90,- DM

PLATINUM
Air Combat
Alien Trilogy
Destruction Derby 2
Fade to Black
Fifa Soccer 96
Gremlin's Actua Soccer
Int. Super Star Soccer Deluxe
Int. Track and Field
Micro Machines
Rayman
Ridge Racer
Road Rash
Soviet Strike
Tekken
Tekken 2
Tomb Raider
Thunderhawk 2
True Pinball
Worms
Wipe Out 2097

Spiele für 49,90,- DM

Agent Armstrong
Bugraiders us. Vers.
Discrupter dt. Vers.
Fantastic Four
Hexen
In the Hunt
Lost Vikings 2
Machine Hunter
Mechwarrior 2
Nanotek Warrior
Poed
Ray Strom
Riot
Road Rage
Spieder
Suikoden
Tunnel B1
Vandal Hearts

Spiele für 69,90,- DM

Ceasar's Palace
Frogger
K1 Arena Fighters
Kurushi
Tetris Plus

Spiele für 79,90,- DM

Castlevania
Critical Depth
Jet Rider 2
Midnight Run
NHL 98
Nightmare Creatures
Resident Evil D- Cut
Risiko
Steel Reign
Z

Komplettlösungen
14,80,- DM

NEU - NEU - NEU
Gehäuse Airbrush
Motive nach Wahl
300,- DM

Spiele für 89,90,- DM

Air Race dt.
Ark of Time dt.
Bloody Roar dt.
Colony Wars
Clock Tower dt.
Croc
Deathtrap Dungeon dt
Felony 11 - 79
Fifa 98
Herc's Adv. dt.
Indy car dt.
Jersey Devil dt.
One dt.
Pandemonium 2
Marvel Super Heroes dt.
Masters of Teräs Käsi
Maximum Force dt.
MEKUN 3D
Nagano '98
NBA Life 98 dt.
Skull Monkeys dt.
Street Fighter Ex plus a.
Super Pang dt.
Theme Hospital dt.
Tomb Raider 2
Time Shock
V Rally
Z + Lösungshilfe

Ab 250,- DM
(ohne Hardware)
Versandkosten frei !

Spiele für 84,90,- DM

Adidas Power Soccer 2
Armoredcore
Batman & Robin
Bushido Blade
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Diablo
Gex 3D
Grand Theft Auto
Isnogud
Moto Racer
Need for Speed 3
Pitfall 3D
Point Blank
Power Boats
Rage Racer
Rascal
Rock & Roll Racing 2 dt.
Shadow Master dt.
Test Drive 4

Ladenpreise können abweichen !

Spiele -	Spiele -	Spiele -	Spiele
Baphomets Fluch 2 + Lösungshilfe	99,90,- DM	Gran Turismo jp.	149,90,- DM
		Parasite Eve jp.	149,90,- DM
Baphomets Fluch 2 + Maus	129,90,- DM	Rapid Racer	74,90,- DM
		Resident Evil 2 us.	139,90,- DM
Broken Helix	94,90,- DM	Riven Myst. 2	114,90,- DM
Bust a Move 3	59,90,- DM	Spawn us.	119,90,- DM
Command & Conquer 2	99,90,- DM	Tekken 3 jp.	149,90,- DM
Einhänder jp.	129,90,- DM	Time Crisis +Gun	139,90,- DM
Final Fantasy 7	94,90,- DM	Z + Maus	119,90,- DM
Fighting Force	99,90,- DM		

CD Hülle kaputt???
kein Problem -
wir liefern euch Ersatz
Stk. 2,90,- DM

RESIDENT EVIL 2 dt.
ca. ab April '98
jetzt vorbestellen !
95,- DM

Weitere Titel ab Lager lieferbar !!!
Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. 10 DM Versandkosten verschickt. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30 berechnet.

HARDWARE -

Artikel	Preis
Sony Playstation	279,90,- DM
Sony Playstation + Umbau (für Importspiele, Raubkopien nicht spielbar)	359,90,- DM
Gun Blaster für PSX / Sat	49,90,- DM
Game Buster	69,90,- DM
Pad original Sony	34,90,- DM
Pad	24,90,- DM
Memory Card 15 Block original	34,90,- DM
Memory Card 120 Block	59,90,- DM
Memory Card 360 Block	79,90,- DM
Memory Card 720 Block	99,90,- DM
Konami Gun	59,90,- DM

Nintendo 64

Spiele

Spiel	Preis
Aerofighter Assault	139,90,- DM
Blast Corps	114,90,- DM
Bomberman	89,90,- DM
Cruisi'n' USA	89,90,- DM
Chameleon Twist	89,90,- DM
Diddy Kong Racing	89,90,- DM
Extreme G.	119,90,- DM
F1 Pole Position	89,90,- DM
Fifa 98	139,90,- DM
Fighters Destiny	129,90,- DM
Forsaken	129,90,- DM
Frogger 64	149,90,- DM
Geomon "Mystical Ninja"	149,90,- DM
G.A.S.P.	139,90,- DM
Int. Superstar Soccer	129,90,- DM
Lylad Wars incl. Rumble	129,90,- DM
Mace the Dark Age	149,90,- DM
Mario Kart	89,90,- DM
MEKUN 3D	149,90,- DM
Mischiet Makers	79,90,- DM
Nagano 98	139,90,- DM
NBA Pro 98	129,90,- DM
NHL Breakaway	129,90,- DM
Snowboard Kid's	84,90,- DM
Super Mario + Spieleberater	109,90,- DM
Turok UNCUT	129,90,- DM
Tetrisphere	89,90,- DM
Top Gear Rally	139,90,- DM
WCW VS. NWO	139,90,- DM
Wayne Gretzky 98	139,90,- DM
Yoshi Story	89,90,- DM

Hardware

Artikel	Preis
Nintendo 64	289,00,- DM
Pad's orgi.	49,90,- DM
Rumble Pak + Memory	59,90,- DM
Game Buster	99,90,- DM
Memory 256k	19,90,- DM
Memory 1MB	29,90,- DM
Memory 20 in 1	79,90,- DM
Adapter	39,90,- DM
Pad Verl. ca. 150	19,90,- DM
RGB Umbau incl. RGB Kabel	139,90,- DM
LEERE SPIELEHÜLLEN	**2,90,- DM**

HARDWARE -

Artikel	Preis
Sony Bag (Memory Card + Pad + Tasche)	79,90,- DM
Sony Maus	49,90,- DM
Infrarot Pad's (2 Stück, kabellos super Funktion)	69,90,- DM
Rf Unit TV Adapter	29,90,- DM
Analog Pad	49,90,- DM
Analog Pad + Rumble Umbau	89,90,- DM
RGB Kabel	29,90,- DM
Pad Verlängerung	14,9C,- DM
Umbauchip incl. Anleitung (keine Raubkopien spielbar)	19,90,- DM
Gun mit Laser Pointer	99,90,- DM

WM Special

So eine WM hat für die Industrie schon was praktisches an sich. Obwohl der Fußballspielemarkt auf allen Systemen eigentlich bereits proppensatt und ausreichend versorgt ist, versucht trotzdem jeder Anbieter auf der Welle mitzureiten und einen ordentlichen Zusatz-Reibach zu machen: Mindestens neun neue bzw. neu aufgelegte Titel stehen uns '98 noch ins Haus.

Bei dem vorherrschenden Überangebot an Spielen rund ums schwarz-weiße Leder fragt man sich allerdings schon, ob nicht die ein oder andere Firma ihre Absatzchancen falsch einschätzt. *Acclaim* hat bereits vor der übermächtigen *EA Sports*- und *Konami*-Konkurrenz kapituliert. Das mit viel Vorschußlorbeeren bedachte **Acclaim Sports Soccer** für N64 wird nun doch erst im Herbst rausgebracht, wenn der WM-Trubel vorbei ist. Stattdessen schickt der Multi sein zugekauftes **Matchday 3** (PS) ins Rennen, um die Mitstreiter wenigstens ein bißchen zu nerven. Sogar UBI Soft versucht, mit **Kick Off '98** (PS) Land zu gewinnen. *Take 2 Interactive* könnte mit seinem Überraschungskandidaten **Golden Goal** noch Bewegung ins Spiel bringen. Der Löwenanteil des Umsatzes wird aber dennoch mit Sicherheit - nicht zuletzt auch wegen der starken Lizenz - auf **FIFA** entfallen. Wir stellen Euch auf den nachfolgenden drei Seiten die am weitesten fortgeschrittenen Projekte kurz vor.





Golden Goal (PS)

Leicht hat man es als Neueinsteiger im Fußballsektor nicht, und dennoch gibt es immer wieder Erfolgsgeschichten, so wie die von *Z-Axis*, dem dynamischen California-Dream-Team hinter Golden Goal, "Three Lions" und "Bomba '98" (unter diesen Namen erscheint das Spiel in England bzw. Italien). Ganz von ungefähr kommt der Erfolg freilich nicht, da einige der Programmierer schon bei EA Sports Erfahrung gesammelt haben. Außerdem haben zwei der bedeutendsten US-Nationalspieler, Alexi Lalas und Goalgetter Eric Wynalda (der übrigens auch fürs Motion-Capturing mit über 250 Animationen) herhalten mußte, dem Team während der Schaffensphase ständig als Berater zur Verfügung gestanden. In Zusammenarbeit mit einem amerikanischen Fußballmagazin sind praktisch alle 1.750 Spieler aus insgesamt 70 Nationalmannschaften (pro Team 25, inklusive der Hinterbänkler) in 16 Kategorien (Aggressivität, Einsatzbereitschaft, Spielverständnis, Dribbeln, Schnelligkeit...) eingeteilt und entsprechend dieser Statistiken dann ins Spiel eingebaut worden. Für die allerberühmtesten internationalen Kicker hat man sogar deren Photos eingescannt und als Textur dann auf die Polygonmodelle übertragen. Stoichkov z.B. hat den typischen, mürrischen Gesichtsausdruck; Letchkovs Halbinselglatze fand ebenfalls Eingang ins Spiel. Neben den regulären Elfen sind auf der CD auch ein paar geheime historische Mannschaften versteckt, wie z.B. das legendäre deutsche Team von '74, England '66 oder Brasilien '70. Doch damit nicht genug, läuft der Spaß auch noch anstandslos im 512 x 256-Hi-Res-Mode der PlayStation. Als mutig und zugleich weise kann man mit Sicherheit jetzt schon die Entscheidung bezeichnen, sich vom herkömmlichen Kommentator zu verabschieden. Das Spielgeschehen wird hier nur von der Zuschauerkulisse und den Sprüchen der Akteure selbst begleitet. Letztere rufen sich in unregelmäßigen Abständen Sätze zu, wie "Schieß doch endlich!" oder "Spiel ab!" – auf deutsch wohlgemerkt. Auch bei der Torschußroutine geht *Z-Axis* einen eigenen Weg und verweist das ansonsten übliche After-Touch-System auf die Reservebank, "da man sich beim richtigen Fußball nach dem Schuß auch nicht mehr aussuchen kann, wohin der Ball gehen soll", wie uns einer der Herren linksunten im Gruppenbild beim Interview erklärte. Für Anfänger stellt die neue Vorgehensweise des Schießens und gleichzeitigen Plazierens einer Art Fadenkreuz allerdings eine "kleine" Hürde dar. Am besten, Ihr übt erst etwas beim Elfmeterschießen, da funktioniert das Prinzip genauso. Golden Goal mit Oliver Bierhoff als Verpackungsmaskottchen (wir erinnern uns noch an das EM-Finale gegen Tschechien, oder?) ist ein definitiver Geheimtip. Da die uns überlassene Vorversion schon sehr gut spielbar ist und recht fertig aussieht, dürfte es bis zum Test eigentlich nicht mehr lange dauern. We'll keep ya' informed!







Die Z-Axis-People, immer am Ball.

World League Soccer '98 (PS)

WLS '98 ist ein klassischer Fall von Trittbrettfahrertum, da dieses Spiel hauptsächlich Vereinsmannschaften featuret und mit der WM nur sehr bedingt etwas zu tun hat. Aber wenn man den Erscheinungstermin eines solchen Spiels geschickt genug (in den Frühsommer '98) legt, dann kauft's ja im Fußballfieber vielleicht trotzdem der ein oder andere aus Versehen. Das war jetzt zwar etwas böse gesprochen, dennoch ist beim Entwickler *Silicon Dreams* Vorsicht geboten. Schon '96 haben sich Programmierer aus demselben Hause bei **Olympic Soccer** nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Auch der kürzlich erst erschienene Snowboarding-Titel **Chill**, der als Vorabversion berechtigten Anlaß zum Freuen gab, und letztlich doch enttäuschend abgeschnitten hat, stammt von *Silicon Dreams*. Da weder die Entwickler selbst noch *Eidos* bereit waren, richtig Zaster für eine Lizenz auf den Tisch zu legen, wurden die Spieler der immerhin fast 200 Teams leicht umbenannt. Dennoch stimmen die Namen fast, bis auf einen Buchstaben (G. Elbere, M. Bazler, H. Hertzog, L. Riken, usw.). Aber dafür gibt's ja schließlich die "Edit Player"-Funktion... Wie der Name schon sagt, liegt der Schwerpunkt des Spiels bei den Ligamannschaften. Ihr könnt so z.B. eine Mannschaft der deutschen, englischen oder italienischen Liga die ganze Saison über begleiten, eigene Ligen kreieren oder ein internationales Turnier ins Leben rufen. Der erste Eindruck, den WLS hinterläßt, ist trotz aller Vorbehalte doch ein sehr positiver. Sowohl Spielgeschwindigkeit als auch die Grafik (viele Details, realistische Spielerbewegungen, aufwendige Stadien) können sich sehenlassen. Schau 'mer mal, was daraus wird.



adidas Power Soccer '98 (PS)

Außer EA und Konami hat Psygnosis wohl noch mit die größten Chancen, ein vernünftiges Stück vom WM-Umsatzkuchen abzubekommen. Dies liegt zum einen an der guten Lizenz (Datenbasis von über 10.000 Spielern, Originalnamen) und zum anderen am guten Ruf, den sich Psygnosis' adidas-Soccer-Serie in den vergangenen zwei Jahren erworben hat. Um sich von EAs WM-Sim zu unterscheiden, haben die Programmierer nicht gekleckert und gleich noch einen Champions-League-, Cup-der-Pokalsieger-, UEFA-Cup-, Copa-America-, Copa-Libertadores-, Afrikanischen-Champions-League- und Afrikanischen-Nationencup-Modus mit dazugepackt. Die Weltmeisterschft sorgt sogar schon im Vorfeld für Superlative! Außer der obligatorischen Predator-/adidas-Werbung vor jedem Spiel (die aber übersprungen werden kann) erwartet Euch hier in erster Linie eine verfeinerte und deutlich detailliertere Grafik als beim Vorgänger: Sogar die Bandenwerbung ist in Bewegung und scrollt wie im richtigen Leben alle paar Sekunden weiter. Neu ist hier außerdem die rote Linie, mit der die Flugbahn des Balls beim Replay (nach Fouls automatisch) dargestellt wird. So läßt sich im nachhinein besser erkennen, ob es der verwarnte Spieler nur auf den Ball abgesehen oder gefoult hatte bzw. wie knapp am Tor Ihr tatsächlich vorbeigeschossen habt. Über die Spielgeschwindigkeit und Intelligenz kann noch überhaupt kein Urteil gefällt werden, da sich unsere Vorversion offensichtlich noch nicht einmal annähernd in einem endgültigen Stadium befindet. Der Sprecher - immer wieder ein leidiges Thema - hat übrigens nun auch WM-spezifische Platitüden drauf und faselt so z.B. was vom "Andrang auf die Vorverkaufsstellen" daher. Da Psygnosis bislang nur überdurchschnittliche Software entwickelt hat, wird APS '98 aber mit Sicherheit keine Enttäuschung werden. Nur ob das angepeilte Juni-Release-Datum realistisch ist, darf bezweifelt werden.





International Superstar Soccer Pro '98 (PS)/ International Superstar Soccer '98 (N64)

Da wir bislang weder Hand an die PS-Version gelegt, geschweige denn ein Modul-Sample in die Finger bekommen haben, stützen sich all die nachfolgenden Infos auf Konami-Pressemitteilungen. ISS '98 basiert jedenfalls auf der Weltmeisterschaft in Frankreich, so viel ist sicher. Alle 48 Teams sind mit ihren Spielern vertreten, wobei es sich bei letzteren um "exakte Kopien" (Schuhgröße, Haarfarbe, Geschlecht, etc.) ihrer realen Vorbilder handeln soll. Acht neue Strategien, also doppelt soviele wie vorher, ein paar zusätzliche Animationen und eine neue, vertikale Perspektive werden ebenfalls geboten. Inwieweit man hier tatsächlich dasselbe Produkt mit neuer Verpackung nochmal angeboten bekommt, läßt sich so natürlich nur schwer abschätzen. Scheinbar wird die Motivation der Spieler jetzt auch von neuen Faktoren beeinflußt, wie z.B. dem gewählten Mannschaftskapitän oder der Kondition, die wiederum von der Stadiontemperatur abhängt. Schlechter wird ISS in der '98er Version garantiert nicht ausfallen, aber ob die Änderungen einen Neukauf rechtfertigen, sei erstmal dahingestellt. Wir halten Euch aber in jedem Fall auf dem laufenden.









Die WM-Edition von FIFA '98 mit 16 neuen Teams und Trivia.



Frankreich '98 – Die Fußball WM (PS/N64)

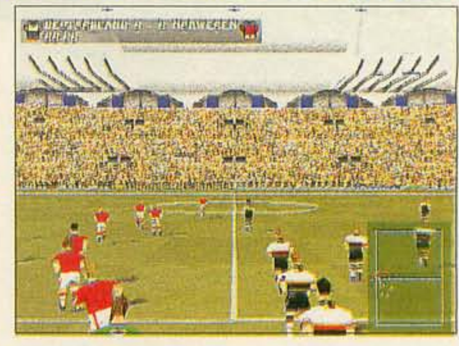
Nach der erstklassigen Vorlage mit **FIFA RTWC** können die Kassen eigentlich nur noch weiterklingeln, denn wo sonst wird einem die WM so schön präsentiert wie hier, wo sonst ist das Spiel dermaßen offiziell, wo sonst gibt es einen besseren Titelsong? Tja, bei diesem neuerlichen Aufguß handelt es sich natürlich noch einmal um FIFA RTWC - hat irgendwer im Ernst was anderes erwartet? -, nur daß eben in jedem Menü der blaue, dicke Vogel rumfuhrwerkt, alles noch "WMiger rüberkommt" (sorry, saublöde Formulierung, aber es stimmt) und vor jedem Match und nach jedem Sieg Nationalhymnen runtergeleiert werden. Nicht daß jetzt Mißverständnisse aufkommen, auch die WM-FIFA-Edition ist selbstverständlich ein absoluter Mega-Hit, gar keine Frage, und mit Sicherheit um Klassen besser, als z.B. Matchday 3. Das Lustige an der Sache ist nur, daß EA jetzt krampfhaft jedem weismachen möchte, was für ein Quantensprung die Wiederholung ist. Das Fact-Sheet mit den eigentlichen Änderungen umfaßt ca. eine DIN A4-Seite. Damit die weltbewegenden Neuerungen auch der letzte Mohikaner kapiert, werden diese auf vier weiteren Seiten noch einmal gaaanz ausführlich erkärt. Und nach fünf Seiten Lektüre glaubt man's dann irgendwie eventuell, daß sich "schon ganz schön was" geändert hat. Überhaupt ist alles verbessert worden. "Verbessertes Rendering" wird z.B. unter anderem mit einer "zusätzlichen Kopf-Textur einschließlich einer weiteren Frisur und zwei weiteren Gesichtern" begründet. Das Motion Capturing ist natürlich auch "verbessert" worden, denn es erwarten Euch "verfeinerte Sequenzen außerhalb des Spiels", und so weiter, und so fort. Ein netter Gag (und eine wirkliche Neuerung) sind dafür die 16 klassischen WM-Teams (z.B. BRD 1954, Brasilien 1970) inklusive der längeren Trikots, mit denen man eine von acht spannenden Endausscheidungen nachspielen darf. Da EAs Nachschlag nächsten Monat sowieso bereits pünktlich in den Läden stehen wird, erfahrt Ihr all die restlichen "Verbesserungen" in unserem Testbericht in der VG 06/98.



Matchday 3 (PS)

Vermutlich hat Acclaim ein rechtes Schnäppchen gemacht, als sie auf einer der letzten Spielemessen dieses No-Name-Produkt an Land zogen. Es stammt vom US-Entwickler *Cranberry Source*, ist somit also direkt an der Preiselbeerquelle abgezapft worden. An Beerenobst fühlt man sich in der Tat auch gleich beim ersten Match erinnert, wenn man die geringe Größe der Spieler realisiert, die in altbekannter Old-School-Sensible-Soccer-Manier über pixelige Rasenquader wuseln. Schön anzusehen ist das alles nicht gerade... Originalstadien sucht man ebenso vergebens wie Ähnlichkeiten mit lebenden Spielern oder wenigstens einen Editor. Da unsere CD mit einem "Preview"-Aufkleber versehen ist, besteht zumindest noch Hoffnung, daß sich das teils unlogische Verhalten aller nicht von Menschenhand gesteuerten Spieler noch etwas bessert. Statt des nutzlosen Radars wären außerdem irgendwie geartete Hilfspfeile nicht verkehrt,





so daß man bei Torabschlägen oder Einwürfen wenigstens ungefähr zielen kann. Auch die Ballphysik läßt deutlich zu wünschen übrig und nur 24 Nationalmannschaften sind ebenfalls kein gutes Werbeargument. Dennoch erdreisten sich die Programmierer, in der Anleitung die abgedroschene Phrase "best soccer game you have ever played" unterzubringen. Bei der gewaltigen Konkurrenz scheint Matchday 3 allerdings eher ein Anwärter auf den größten Ladenhüter aller Zeiten zu sein, aber wer weiß, vielleicht kommt alles noch ganz anders... *ds*



Resident Evil 2 über alles, oder wie? Na ja, könnte man wohl so sagen... Es ist aber auch wirklich schwer, dieser Sucht nicht zu erliegen, und daher fallen die heutigen Tips untypischerweise eher einseitig aus. Die vielen Zuschriften von Euch zum Thema haben andererseits doch bewiesen, daß wir damit genau im Trend liegen und Ihr es eben so wollt. In diesem Sinne: Fröhliches Gemetzel und fürchtet Euch nicht!

DES RÄTSELS LÖSUNG

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch das Polizeihauptquartier, Lab und die Kanalisation von Raccoon City zu begleiten...

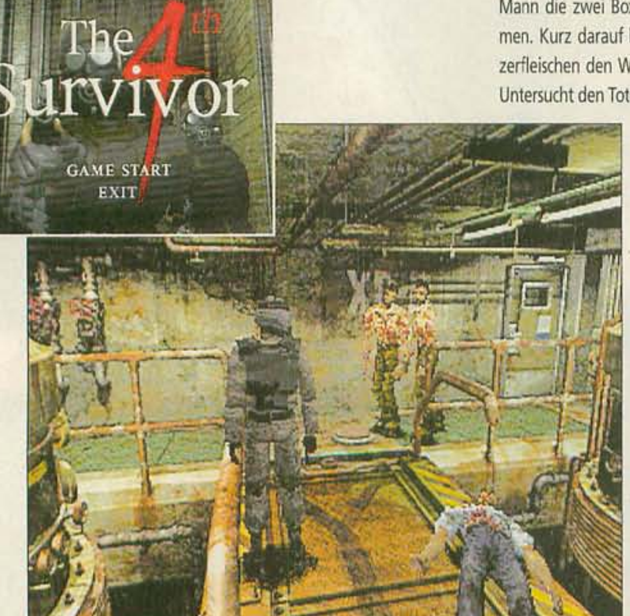
SONY PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2

Claudia und Markus Theisen aus Neuwied haben sich in den zweiten Teil des Adventures mächtig reingekniet, dabei zeitweise vergessen, wie das komische Ding mit Kopfkissen und Decke eigentlich heißt und einen Walkthrough für alle vier Missionen erstellt. Sämtliche Secrets zu Leon 1 und Leon 2 erfahrt Ihr bereits diesen Monat, die beiden Claire-Durchgänge werden dann nächste Ausgabe ausführlich erläutert. Noch was: Wenn Ihr alle vier Spielvarianten durchgezockt und dabei in einem B-Szenario ein S-Ranking (weniger als drei Stunden, kein Mal speichern, kein Erste-Hilfe-Spray und keine Special Weapons verwenden) bekommen habt , wird Soldat Hunk als spielbarer Charakter mit eigener Mission anwählbar. Hunk kann keine Items aufnehmen. Ihm stehen aber eine bestimmte Anzahl Heilkräuter von Beginn an zur Verfügung, die äußerst sparsam eingesetzt werden müssen, um den Weg von der Kanalisation bis zum Dach der Polizeiwache lebendig zu überstehen. Noch heftiger wird es mit Tofu, einem weiteren Zusatzspieler, der - wie der Name schon sagt – nur aus einem weißen Tofu-Brocken besteht (färbt sich bei Treffern dann aber zunehmend rot). Um Tofu zu erhalten (hat übrigens nur ein Messer zur Verfügung), müßt Ihr RE 2 sechs Mal spielen (A, B, A, B, A, B), und in einem Szenario ein S-Ranking bekommen. Wer Probleme mit guten Rankings hat, dem sei nochmals unser Zeit-Tip aus der letzten Ausgabe ans Herz gelegt.

Leons erste Mission (A)

Schießt Euch vom Anfangspunkt einen Weg durch die Zombie-Schar bis zum Waffenladen. Nach einem kurzen Dialog mit dem Mann die zwei Boxen Ammo für die Handfeuerwaffe mitnehmen. Kurz darauf brechen Zombies durch die Glasscheibe und zerfleischen den Waffenverkäufer. Schickt sie über den Jordan. Untersucht den Toten und nehmt das Schrotgewehr mit.



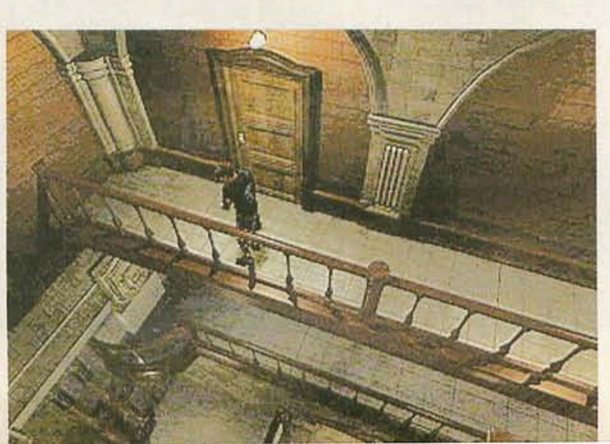
Wieder im Freien, geht Ihr an den Zombies am Basketballplatz vorbei und nehmt die Ammo aus dem Lieferwagen mit. Ihr bekommt Besuch von den Untoten am Baskettball Court. Schießt Euch den Weg frei und geht durch das dahinter liegende Tor. Geht über die grüne Brücke und sammelt aus den Mülltonnen (dort, wo Ihr wieder auf Fleischfresser trefft) die Munition ein. Über den Container geklettert, gelangt Ihr zum nächsten Treffpunkt mit Zombies, die sich gerade an einem Cop zu schaffen machen. Erledigt sie und begebt Euch in den Bus. Vorsicht! Sobald Ihr im Bus seid, die am Boden kriechende, untote Frau über den Haufen schießen. Nehmt die Ammo hinter Euch mit und verlaßt den Bus über die Vorderseite. Hier trefft Ihr auf eine weitere Horde Untoter, bevor Ihr in der Polizeistation ankommt. In der Haupthalle sammelt Ihr am Computer nochmals Ammo und ein Farbband ein - ein guter Zeitpunkt zum Speichern. Begebt Euch in die Tür hinter dem Computer. Ihr trefft dort auf einen verwundeten Cop, der Euch nach kurzem Gespräch eine Key Card aushändigt. Diese benutzt Ihr am Computer in der Haupthalle. Sie öffnet die zwei Türen im Untergeschoß.



Geht durch die Doppeltür, die zu einer Kiste führt. Sammelt den Notizzettel ein und merkt Euch die Zahlenkombination (2236). Hinter der nächsten Tür trefft Ihr auf einen kopflosen Polizisten (hinterläßt eine Ammo-Box). Geht weiter bis zu dem Punkt, wo das Blut von der Decke tropft. Ihr begegnet das erste Mal einem Licker. Erledigt dieses Problem. Lauft weiter den Gang entlang und nahmt dabei das Heilkraut mit. Hinter der nächsten Doppeltüre befindet sich direkt links von Euch der "Operation Report". Geht ins nächste Zimmer und benutzt das Feuerzeug am Kamin. Ihr erhaltet den ersten roten Juwel. Wieder auf dem Flur angelangt, begebt Ihr Euch zur nächsten Tür. Hinter dieser warten viele Zombies auf frisches Fleisch. Schießt sie über den Haufen. Die Treppe hinauf gelangt Ihr zu drei Statuen. Verschiebt sie so, daß die beiden äußeren Statuen die mittlere anschauen. Diese hinterläßt Euch den zweiten roten Juwel (vergeßt nicht, die Munition hinter der mittleren Statue mitzunehmen). Im nächsten Raum beseitigt Ihr die dortigen Zombies und geht weiter. Auf dem Schreibtisch von Chris findet Ihr sein Tagebuch und die Einhornmedaille. Nehmt auch das Schrotgewehr aus dem Spind und das First Aid Spray mit. Geht zurück in die Haupthalle und benutzt die Unicorn-Medaille an der Statue. So gelangt Ihr an den Pik-Schlüssel. Geht zurück durch die Tür, wo Ihr hergekommen seid und öffnet die Tür, wo der kopflose Cop liegt. Untersucht die Regale nach dem Dienstbericht. Schiebt den Schemel in Richtung Schrank, steigt hinauf und nehmt die Kurbel mit. Vergeßt auch das Farbband nicht. Begebt Euch wieder in die Halle hinter den drei Statuen und geht zur Tür am Ende des Ganges. Tötet die Zombies und sammelt im Gang geradeaus die Patronen im

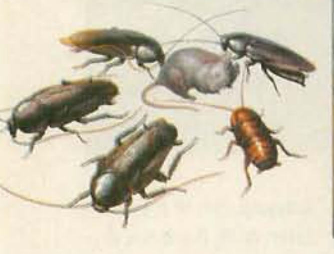
Schrank auf. Öffnet die Tür zur Bibliothek und steigt die Treppen hinauf. Geht bis zu dem Punkt, wo Ihr durch den Holzboden kracht. Schaut Euch das Bild an der Wand an. Drückt den roten Knopf an der Wand. Nun solltet Ihr die Bücherregale so verschieben, wie es auf dem Gemälde abgebildet ist. Habt Ihr alles richtig gemacht, erhaltet Ihr als Belohnung den Läufer-Stecker. Verlaßt die Bibliothek durch die Doppeltür. Begebt Euch auf die andere Seite der zweiten Etage. Laßt unterwegs die Leiter herunter und geht durch die Tür. Nehmt Farbband, Schreibtischschlüssel und den "Secretary's Diary A" mit. Geht weiter durch die nächste Tür und erschießt die zwei Zombies im Gang. Wählt danach die obere Tür. Lauft schnell durch den Gang bis zur ersten Tür. Steigt die Treppen hinab und sammelt die drei grünen Heilkräuter ein. Hinter der folgenden Tür liegt ein Cop im Gang, der Ammo für Euch bereithält. Geht weiter durch die offene linke Tür und erledigt die Zombies. Rechts neben Euch befindet sich ein kleiner Raum, wo Ihr hinter dem Schreibtisch ein grünes Heilkraut findet. Im selben Raum befindet sich noch ein Safe, der mit der Kombination 2236 geöffnet wird. Im Safe befinden sich Shotgun Shells und die Karte der Polizeiwache. Geht zurück, so wie Ihr gekommen seid. Hinter der Tür, wo Ihr die Treppen hinaufsteigt, müßt Ihr Euch zunächst von der Rabenplage befreien, bevor Ihr den Gang bis zur nächsten Tür entlanggehen könnt. Am brennenden Helikopter vorbei steigt Ihr die Treppen hinab. Weitere Gefechte erwarten Euch. Betretet den nächstmöglichen Raum, wo Ihr Munition, Farbband und das Ventilrad findet. Nutzt die Gelegenheit, um erneut zu speichern. Zurück am Helikopter, benutzt Ihr das Ventildrehrad im dahinter liegenden Gang. Der brennende Heli wird gelöscht, und Ihr könnt Euch die Patronen schnappen. Geht den Gang (wo Ihr zuvor die Raben beseitigt habt) bis zum Ende zurück. Nun könnt Ihr den Hubschrauber-Raum gefahrlos betreten. Hebt den Diamantschlüssel, die Shotgun Shells und das Farbband auf. Vor der Statue stehend, setzt Ihr rechts und links die roten Juwelen ein. Ihr erhaltet den König-Stecker. Kehrt zur Haupthalle zurück, indem Ihr die Leiter benutzt. Begebt Euch erneut durch die Doppeltür und rennt den Gang weiter bis zum Ende. Dahinter benutzt Ihr den Diamantschlüssel an der Tür zu Eurer Rechten. Vorsicht! Hinter dieser Tür wartet eine Horde Zombies. Beseitigt sie schnell. Hier findet Ihr außer Munition für das Schrotgewehr auch noch einen Film. Schließt die Tür zum nächsten Raum auf. Ihr befindet Euch nun dort, wo Euch der Officer zuvor die Key Card gegeben hat. Sammelt "Memo to Leon", das Heilkraut und die Patronen aus dem Spind ein. Im Nebenraum trefft Ihr nochmal auf den Officer und erlöst diesen von seinen Schmerzen. Ihr findet auf dem Schreibtisch den Herzschlüssel. Vom Nebenraum geht Ihr direkt in die Haupthalle und lauft durch die gegenüberliegende Tür. Lauft den Gang bis zum Ende und sammelt unterwegs ein grünes Heilkraut ein. Hinter der Tür trefft Ihr wieder einige Zombies. Geht im Flur bis zum roten Heilkraut, nehmt es und betretet den Raum gegenüber. Hier findet Ihr einen kleinen Schlüssel. Nun wieder raus nach links, bis zur nächsten Tür. Ihr benutzt den Diamantschlüssel und tretet ein. Nehmt die Stromkabel und das First Aid Spray vom Tisch und die Turmfigur aus dem Regal. Ein Licker stattet Euch einen Besuch durch die Glasscheibe ab. Nun wieder denselben Weg zurück bis zur blauen Doppeltür. Lauft durch den Raum bis zur Abzweigung und dann links. Die Tür öffnet Ihr mit dem Herzschlüssel. Sammelt die zwei grünen Heilkräuter ein und lauft den Gang bis zur Treppe. Sammelt die Shotgun Shells ein (im Regal dahinter) und steigt hinab. Unten angekommen, tötet Ihr zuerst die drei Hunde. Geht rechts herum in die erste Tür. Sammelt ein grünes Heilkraut und die Police B1 Map ein. Am Schaltpult gibt es eine kleine Rechenaufgabe. Hinweis: Ihr solltet auf "80" kommen. Dies aktiviert das Key Card Lesegerät bei der Waffenkammer. Wieder raus geht Ihr nach rechts bis zum Parkhaus. Hier begegnet Ihr zum ersten Mal Ada Wong. Nach einem kurzem Dialog helft Ihr Ada, den Polizeiwagen vorzuschieben. Hinter dem Wagen könnt Ihr in einer dunklen Ecke noch ein grünes Heilkraut einsammeln. Ihr folgt Ada durch die freigelegte Tür und lauft den Gang bis zum Ende. Auf dem Tisch liegen noch Patronen. Öffnet das Tor und begebt Euch in die erste Zelle, wo Ihr ein grünes und ein blaues Heilkraut einsammelt. In der nächsten Zelle findet Ihr den Reporter Ben, der sich eingeschlossen hat. Nun kommt es wieder zu einem Dialog, bei dem Ada hinzustößt. Nehmt vor der Zelle den Kanaldeckelöffner aus dem Regal, geht zurück und in die nächste Tür rein. Dort müßt Ihr noch mal zwei Hunde erledigen, die in einer Zelle eingesperrt sind. Nehmt das rote Heilkraut mit. Hinter den Zellen benutzt Ihr den Kanaldeckelöffner und steigt hinab. Nun begegnet Ihr zum ersten Mal zwei Spinnen. Seht zu, daß Ihr sie, ohne getroffen zu werden, beseitigt, da Ihr sonst vergiftet werdet. Wieder oben, geht es links in die nächste Tür. Hier befindet sich ein blaues Heilkraut sowie ein Farbband. Solltet Ihr von den Spinnen vergiftet worden sein, ist dies nun ein guter Zeitpunkt, das blaue Heilkraut zu benutzen. Wieder draußen angekommen, trefft Ihr auf Ada, deren Part Ihr jetzt für kurze Zeit übernehmt. Geht mit ihr ins Freie, wo wieder ein paar nette Hündchen auf Euch warten. Lauft weiter bis zu dem Raum mit dem Aufzug und fahrt runter. Nehmt die Shotgun Shells auf. Wieder oben, geht's zur nächsten Tür. Nehmt die Sewage Disposal Map von der Wand. Hier steigt Ihr zunächst hinter dem Schaltpult die Stufen hinab. Schiebt die Kisten so in die Ecke, daß sie eine Art Brücke bilden. Aktiviert nun das Schaltpult, worauf sich das Erdloch mit Wasser füllt. Lauft über die Brücke zum Regal und nehmt den Club- Schlüssel. Lauft zurück von wo Ihr gekommen seid, und Ada überreicht Leon die Mitbringsel. Ab da steuert Ihr wieder Leon. Kehrt nun ins Polizeihauptquartier zu-rück. Unterwegs trefft Ihr zwei weitere Lickers. An der Treppe oben angekommen, öffnen wir mit dem Club-Schlüssel die dahinter liegende Tür. Nehmt das Farbband vom Tisch sowie die Shotgun Shells aus dem Spind. Im Bereich dahinter findet Ihr die Magnum und das Tagebuch des Wachmanns. Werft einen Blick auf die Map und lauft zu dem Raum mit der grün blinkenden Tür. Unterwegs benutzt Ihr die Stromkabel am Sicherungskasten an den Fenstern. Zündet den Ofen mit dem Feuerzeug an. Nachdem Ihr die Fackeln an der Wand in der richtigen Reihenfolge angefacht habt, fällt aus einem der Bilder ein Zahnrad. Nehmt den Film vom Tisch mit. Werft dann nochmals einen Blick auf die Map und lauft zu dem einzigen Raum, wo Ihr noch nicht gewesen seid. Sammelt vor der Tür zwei grüne Heilkräuter auf. Innen findet Ihr ein Farbband, und nun könnt Ihr in der dahinter liegenden Dunkelkammer die Filme entwickeln. Speichern nicht vergessen! Geht wieder in die Haupthalle und klettert die Leiter hoch. Ihr werdet oben von einem Licker erwartet. Lauft in Richtung Doppeltür. Macht vorher einen Abstecher durch die Tür an der Treppe und öffnet die Schublade mit dem kleinen Schlüssel: Die Handgun Parts finden einen neuen Besitzer. Kombiniert die H. Parts mit Eurer Handfeuerwaffe, und Ihr erhaltet eine spezielle Handfeuerwaffe, die sich auf Automatik umschalten läßt. Geht zurück in die Bibliothek, die Treppe hinauf und die nächste Tür raus. Nun seid Ihr im dritten Stock. Lauft dort zur anderen Tür. Hier die Kurbel benutzen, worauf eine Treppe hinunter gelassen wird. Steigt die Treppe nach oben und setzt das Zahnrad ein. Aktiviert das Laufwerk. Hinter der Stahltür bekommt Ihr den Springerstecker. Klettert den Schacht hinab. In der folgenden Zwischensequenz sieht man, daß Ben angegriffen wird. Eilt zu ihm und zieht Euch dessen Ableben rein. Vor seinem Tod gibt er uns noch die "Mail to the Chief". Nach einem kurzen Dialog mit Ada habt Ihr Funkkontakt mit Claire. Werft einen Blick auf die Map und begebt Euch zum Raum mit der grün blinkenden Tür. Innen findet Ihr eine rote Key Card, worauf ein Gemetzel folgt. Benutzt die rote Key Card bei der Waffenkammer. Ihr findet dort Shotgun Shells und zwei Boxen Ammo für die Handfeuerwaffe. Im Spind befinden sich noch ein Maschinengewehr und ein Sidepack. Klettert nun wieder den Kanalschacht hinab und lauft bis zur Treppe (im ersten Raum am besten mit der Magnum bewaffnen). Unbedingt speichern! Nun geht in den Raum, wo Septic Pool an der Wand steht.





23. 08. 1998
Zur Information an alle:
Während des Umbaus des
Reviers mußten leider
einige vertraute Einrichtungen
etwas umarrangiert werden.

Der Safe mit dem vierstelligen
Sicherheitscodeschloß wurde
den S.T.A.R.S.-Büro im ersten
Stock in das östliche Büro im





Hier trefft Ihr einen Zwischengegner. Achtet auf die Kreaturen, die versuchen, sich an Euch festzubeißen. Nachdem Ihr auch diese Situation gemeistert habt, setzt Ihr die vier Schachfiguren (Stecker) in die Schalttafel ein. Hinter der Tür trefft Ihr wieder auf Ada. Geht mit Ihr gemeinsam durch das große Tor. Folgt dem Gang bis zu den zwei blauen Heilkräutern. Im nächsten Raum findet Ihr im kleinen roten Schrank Patronen sowie das "Sewer Manager Fax" auf dem Tisch und ein Farbband an der Schreibmaschine. Nehmt noch das First Aid Spray aus dem Spind, bevor Ihr mit dem Aufzug hinunter fahrt. Unten trifft man zum ersten Mal auf Annette. Ada versucht, ihr zu folgen, worauf sie das Feuer auf Ada eröffnet. Leon wirft sich schützend vor Ada und wird dabei getroffen. Von nun an übernehmen wir wieder den Part von Ada. Auf den Spuren von Annette nehmen wir zuerst die Karte von der Wand. Hinter der Tür sehen wir, wie sie über eine Leiter flüchtet und folgen ihr. Wenn Ihr die Leiter hochgeklettert seid, sofort den Ventilatorschacht bis zum Ende entlang laufen, auf keinen Fall stehen bleiben! Steigt die Leiter hinab. Lauft bis zu dem Punkt, wo Annette auf Euch schießt. Jetzt lichten sich einige der Geheimnisse um Raccoon City. Geht weiter über die Brücke und steigt die Leiter hinab. Danach dürft Ihr wieder Leons Part übernehmen. Hinter der Tür geht Ihr zunächst links an der Leiter vorbei bis zu dem schmalen Gang. Ihr findet dort die Wolfmedaille und Shotgun Shells. Danach führt der Weg zurück in entgegengesetzter Richtung, wo Ihr zuerst die zwei Spinnen aus dem Weg räumen müßt (Vergiftungsgefahr!). Hinter dem Tor metzelt Ihr erneut zwei haarige Achtbeiner nieder. Geht links durch die Doppeltür. Solltet Ihr vergiftet worden sein, die bereitstehenden blauen Heilkräuter einsetzen. Benutzt das Ventilrad an der Brücke, geht hinüber und benutzt es erneut; so spart man Zeit. Sammelt zwei grüne Heilkräuter, Shotgun Shells und das Farbband ein. Speichern! Danach durch die Tür den Gang entlang bis zum offenen Tor. Ein Riesenalligator greift Euch an. Rennt zurück bis zu dem Punkt, wo Ihr die Gasflasche aus der Wand nehmen könnt. Wartet, bis der Alligator die Flasche ins Maul nimmt und schießt dann auf sie - das Krokodil wirkt schließlich etwas kopflos. Rennt zurück zu Ada, (vorher den Schalter an der Wand betätigen, damit sich das Tor öffnen läßt). Ada kümmert sich nun um unsere Wunden. Steigt die Leiter hoch und geht über die Brücke nach links oben. Nehmt das Sewer Manager Tagebuch und die Adlermedaille an Euch. Beim Ventilatorschacht benutzt Ihr erneut das Ventilrad. Steigt die Leiter hoch, durch den Schacht und am Ende die Leiter hinunter. Begebt Euch nun zu dem Punkt, wo das Wasser von oben herunterfließt. Unterwegs bekommen wir unerwarteten Besuch aus dem Wasser. Setzt beide Medaillen in die Schalttafel. Das Wasser verschwindet, und Ihr könnt durch die Tür gehen. Lauft bis zum Zug und betätigt das Pult auf der rechten Seite. Steigt links in den Zug ein und die Fahrt beginnt. Schon wieder unerwarteter Besuch! Aus dem Zug raus benutzen wir das Feuerzeug an der Leuchtrakete. Den Waffenschrankschlüssel auf der rechten Seite aufheben. Im nächsten Gang beseitigen wir einige Zombies. Bei einem der Zombies finden wir die Shotgun Parts. Wir kombinieren sie wieder mit unserer Waffe und erhalten eine Custom Shotgun. Hinter der nächsten Tür werden wir schon sehnsüchtig erwartet. (TIP: Schießt nur einmal auf einen Zombie. Den Rest erledigt Ada für uns.) Vergeßt die Kräuter nicht. Klettert die Leiter hinauf. Nehmt das First Aid Spray, Magnum Rounds, Shotgun Shells und Farbband auf. Speichern! Verlaßt den Raum und sammelt die nächsten paar Schuß für die Handfeuerwaffe sowie die Karte ein. Geht in den Transporter und nehmt die Magnum-Magazine an Euch. Im Cockpit bekommen wir einen Schlüssel. Diesen benutzen wir draußen am Schaltpult. Alles einsteigen. Wieder werden wir von der Kreatur genervt. Ada verletzt sich. Geht nach draußen und helft dem Burschen. Nach erfolgreicher Schlacht solltet Ihr Euch um Ada kümmern. Ihr bringt sie in Sicherheit. Nehmt das Farbband, Heilkraut, Shotgun Shells sowie die Magnum-Magazine an Euch. Draußen geht Ihr durch die Tür, über die Brücke, in den blau beleuchteten Sektor. Sucht nach der zugefrorenen Tür. In jenem Raum finden wir ein First Aid Spray und eine Sicherung. Dieses setzen wir gegenüber in die Maschine ein und erhalten so eine Hauptsicherung. Wir verlassen den blauen Bereich, gehen über die Brücke und benutzen die Hauptsicherung am Power Controller. Begebt Euch in den roten Bereich, rechts herum und zur unverschlossenen Tür. Ihr findet das Laboratory Security Manual. Schaltet das Anti B.O.W. Gas an. Nehmt den Flammenwerfer aus dem Spind und die User Registration von der Couch. Benutzt den Flammenwerfer an der Pflanze und klettert durch den Schacht. Im anderen Raum warten zwei Lickers. Nehmt die zwei Schachteln Shotgun Shells aus dem Spind und hebt das Farbband auf. Verlaßt den Raum und aktiviert den Stromschalter am großen Rolltor. Hinter dem Tor warten zwei mutierte Pflanzen auf Ihre Hinrichtung. Hinter der nächsten Tür gelangt Ihr nach draußen, wo wir die nächste Pflanze erledigen. Sammelt die zwei grünen Heilkräuter ein und klettert die Leiter runter. Unten angekommen, müssen wir wieder gegen einige Licker antreten. Sammelt auch hier die zwei grünen Heilkräuter ein und geht zur nächsten Tür. Bei den Monitoren erhält man die Laboratory Map. Speichern! Wir begeben uns daraufhin zum Labor (vorher noch das rote Heilkraut einsammeln). Im ersten Raum den Waffenschrankschlüssel am Spind benutzen, um die Magnum Parts zu erhalten. Wie gewohnt kombinieren wir diese mit unserer Waffe und kommen so in den Genuß der Custom Magnum. Im Nebenraum und im Labor alle Zombies erledigen und die Lab Key Card mitnehmen. Am anderen Ende des Ganges (dort wo sich so eine Art Alien-Eier befinden) die Lab Key Card benutzen und eintreten. Die große Kreatur am besten mit der Magnum erledigen. Am Computer schießen wir uns den Weg mit der Handfeuerwaffe frei. Gebt als Passwort "GUEST" ein. Lauft nun zurück zum blauen Sektor. Unterwegs greift ein weiterer Licker an. An der Tür, wo East Area steht, benutzt Ihr die blaue Lab Card, geht rein und schießt Euch Innen den Weg frei. Außerdem findet Ihr Magnum-Magazine und ein First Aid Spray. Schaltet das Licht an, und holt Euch im hinteren Teil die MO-Disk. Wieder draußen, trefft Ihr erneut Annette. Nach Ihrem Ableben erhaltet Ihr das G-Virus und der Self Destruction Countdown beginnt. Vor dem Eintreten in den roten Sektor treffen wir Ada, die uns überrascht. Am Ende der Zwischensequenz wird der Weg zum Tor mit der Aufschrift "Direct Gateway to the Underground Platform" fortgesetzt. Hier setzen wir die MO-Disk ein und gelangen zur finalen Schlacht. Benutzt am besten die Custom Magnum für den Endgegner. Geht zum Fahrstuhl und betätigt ihn. Jetzt kommt es *zum Endkampf (und die* Zeit wird knapp). Nach siegreicher Schlacht öffnet sich der Fahrstuhl nach unten. Lauft den Gang entlang, bis Euch Claire mit dem Zug begegnet. Nun heißt es nur noch zuschauen.







Leons zweite Mission (B)

Am Anfang befinden wir uns jetzt genau auf der anderen Seite des brennenden Helikopterwracks. Erledigt die Zombies und geht durch das große Tor. Erledigt die drei Zombies, geht rechts

zu dem kleinen Häuschen, wo sich der Kabinenschlüssel befindet und danach in das gegenüberliegende Haus, wo Ihr Ammo für die Handfeuerwaffe und ein Farbband mitnehmt. Verlaßt den Raum durch die nächste Tür, wo vier Untote angreifen. Lauft die Treppe rauf; hier wird klar, warum der Helikopter abstürzte. Geht durch die Tür neben dem brennenden Hubschrauber und sammelt dort das grüne Heilkraut ein. Lauft dann den Gang weiter entlang und beseitigt die lästigen Krähen. Habt Ihr dies geschafft, geht es an der Stahltür vorbei zur nächsten Tür. Hier warten zwei Licker. Lauft nach erfolgreichem Fight durch die nächstmögliche Tür. Nehmt die Box mit den Patronen, das Secretary's Diary A, und ein Farbband vom Tisch sowie den kleinen Schlüssel von der Couch. Geht nun durch die nächste Tür. Beseitigt alle Zombies, die sich hier rumtreiben, und nehmt die Einhorn-Medaille mit, die sich auf der gegenüberliegenden Seite in der Wand befindet. Begebt Euch zurück in den Raum, wo Ihr vorher das Secretary's Diary A gefunden habt und speichert hier. Lauft dann zu der Stahltür, an der Ihr eben vorbeigelaufen seid (da, wo die Raben waren). Sammelt das grüne Heilkraut ein und steigt die Treppen hinab, wo sich noch zwei weitere Heilkräuter befinden. Geht durch die nächste Tür. Beim toten Officer findet Ihr Ammo für die Handfeuerwaffe. Geht weiter ins Office (einige Zombies). Nehmt aus dem vorderen Teil Farbband und Ventilrad an Euch. In dem kleinen Nebenraum befinden sich Patronen für die Handfeuerwaffe sowie ein grünes Heilkraut hinter dem Schreibtisch. Öffnet den Safe mit der Kombination "2236". Ihr erhaltet die Karte vom Polizeirevier und Munition für das Schrotgewehr. Geht denselben Weg, den Ihr gekommen seid, zurück, und macht Euch zum brennenden Hubschrauber auf (vorher speichern). Unterwegs noch den toten Cop am Boden zweimal auf Ammo untersuchen. Benutzt das Ventilrad hinter dem brennenden Heli. Der Brand erlischt, und wir können die Shotgun Shells aus dem Wrack an uns nehmen. Sobald Ihr wieder durch die Tür zurück wollt, taucht in einer Zwischensequenz ein mysteriöser Golem auf. Bewaffnet Euch am besten mit dem Schrotgewehr, und stellt Euch dem Feind. Danach untersucht Ihr den Golem und erhaltet 30 Schuß für die Handfeuerwaffe. Geht zurück durch die Holztür und anschließend in den nächsten Raum, welcher sich hinter dem Helikopterwrack befindet. Sucht die blaue Key Card. Sobald Ihr Euch wieder auf die Socken machen wollt, setzt es unerwünschten Besuch von oben. KILL HIM! Untersucht den Raum noch nach Shotgun Shells und einem Farbband. Geht nun zurück in die Haupthalle und steigt die Leiter ins Untergeschoß runter. Benutzt die blaue Key Card am Computer. Die verschlossenen Türen werden geöffnet. Setzt danach die Einhorn-Medaille an der Statue ein (für den Pik-Schlüssel). Lauft durch die Doppeltür. Dahinter erwarten Euch wieder die untoten Fleischfresser. Nehmt das "Police Memorandum" von der Couch und geht weiter durch die nächste Tür. Untersucht den kopflosen Cop nach Patronen für die Pistole (zweimal). Öffnet mit dem Pikschlüssel die nächste Tür. Nehmt hier das Farbband und den "Patrol Report" aus dem Regal. Schiebt den Schemel bis zum Schrank, um an das First Aid Spray zu gelangen. Verlaßt den Raum wieder und geht rechts weiter den Gang entlang. Hebt das grüne Heilkraut auf und lauft weiter durch die nächste Tür. Nachdem Euch zwei nette Herren begrüßt haben, geht es hinter der großen Doppeltür weiter. Im hinteren Teil des Briefing Rooms müßt Ihr das Feuerzeug am Kamin benutzen, um den roten Juwel zu erhalten. Sucht außerdem zwischen den Stühlen nach Munition. Geht wieder hinaus und lauft rechts weiter den Gang entlang durch die nächste Tür. Betretet den Raum, vor dessen Tür die zwei grünen Heilkräuter stehen. Nehmt die Munition aus dem großen Schrank und das Farbband vom Tisch (speichern!). Lauft nun die Treppe zu den drei Statuen hinauf. Verschiebt sie, wie gehabt. So erhaltet Ihr den zweiten roten Juwel. Nehmt hinter der großen Statue noch die Patronen für die Handfeuerwaffe auf und geht durch die nächste Tür. Schießt Euch den Weg frei und betretet durch die nächstmögliche Tür den S.T.A.R.S. Room. Nehmt Chris' Tagebuch von seinem Schreibtisch. Hinter dem Tisch mit dem großen S.T.A.R.S. Logo lagert noch Munition für Euren Ballermann. Im Spind versteckt, befindet sich die langersehnte Magnum. Nun wieder raus, und links





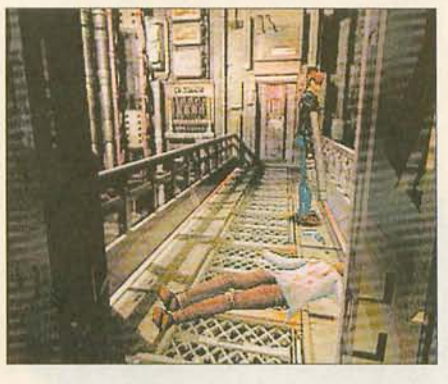
Spielt Ihr Leons erste Mission in unter 2,5 Stunden mit einem B-Ranking durch, erhaltet Ihr bei Szenario B zu Beginn den Raketenwerfer.

weiter bis zur nächsten Tür. Dort treffen wir zum erstenmal auf Sherry. Sie flüchtet durch ein kleines Loch und hinterläßt den Diamantschlüssel. Nehmt auch noch die Shotgun Shells aus dem Spind mit. Auf dem Rückweg begegnet Ihr Claire. Nach einem kurzen Talk läßt sich links am Desk der kleine Schlüssel benutzen. Die "Handgun Parts" ergeben in Kombination mit der Handfeuerwaffe eine Custom Handgun, die sich auch auf Automatik umschalten läßt. Geht denselben Weg bis zur Treppe zurück. Steigt diese hinab, und begebt Euch zu jener Tür, welche sich mit dem Diamantschlüssel öffnen läßt. In den Schubladen liegen Shotgun Shells und ein Film. Ladet Eure Waffe und schließt die Tür zum nächsten Raum auf. Nachdem alle Zombies erledigt sind, noch das Heilkraut vom Boden aufsammeln. Im Spind gibt es wieder Ammo für die Handfeuerwaffe. Daneben liegt noch der zweite kleine Schlüssel und auf dem Tisch das "Memo to Leon". Im kleinen Nebenraum liegt außerdem der Herzschlüssel auf dem Schreibtisch für Euch bereit. Verlaßt den Raum durch die verschlossene Tür; so gelangt Ihr zurück zur Haupthalle. Rennt gleich weiter durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite (unbedingt darauf achten, daß Lebensenergie und Waffe voll aufgeladen sind). Ein Treffer läßt sich hier dennoch kaum vermeiden. Habt Ihr es geschafft, lauft Ihr den Gang weiter (unterwegs noch das grüne Heilkraut neben dem Cola-Automaten einsammeln) bis zur nächsten Tür. Benutzt an der ersten Tür zum letzten Mal den Diamantschlüssel. Holt den Turm-Stecker aus dem Regal. Sobald Ihr das First Aid Spray vom Tisch nehmt, erwartet Euch eine Überraschung. Verlaßt den Raum wieder und geht rechts weiter zur nächsten grauen Stahltür. Hinter dieser solltet Ihr schnellstens den Licker von der Decke schießen. Werft nun einen Blick auf die Map. Begebt Euch zu der rot blinkenden Tür und schließt diese mit dem Herzschlüssel auf. Nehmt die beiden grünen Heilkräuter an Euch und erledigt den herumstreunenden Köter. Lauft weiter, steigt die Treppe runter, geht dort bis zur Abzweigung, dann rechts in den Maschinenraum (ein grünes Heilkraut sowie die Police B1 Map) und anschließend zum Schaltpult. Stellt die Schalter so ein, daß Ihr auf 80 kommt. Das Key Card Lesegerät an der Waffenkammer wird dadurch aktiviert. Geht wieder raus und lauft am Waffenkammer vorbei bis zu der Tür mit "Parking"-Aufschrift. Am großen Polizeiwagen werdet Ihr beschossen und trefft auf Ada. Bevor Ihr Ada den Wagen zur Seite schieben helft, noch schnell das grüne Heilkraut im hinteren Teil des Parkhauses einsacken. Geht mit Ada durch die freigelegte Tür. Lauft an der nächsten Tür vorbei bis zum großen Gittertor. Nehmt den Film vom kleinen Tisch und geht durch das große Tor zum Zellentrakt. In der ersten Zelle liegen ein blaues und ein grünes Heilkraut. In der nächsten Zelle unterhaltet Ihr Euch mit Ben, worauf Ada hinzukommt. Nehmt vor der Zelle den Kanaldeckelöffner aus dem Regal und geht zurück durch die nächste Tür. Dort solltet Ihr zuerst die Hunde, die in der Zelle eingesperrt sind, erledigen und das rote Heilkraut einsammeln. Öffnet mit dem Kanaldeckelöffner den Eingang zur Kanalisation und steigt hinab. Unten angekommen, trefft Ihr zum erstenmal auf zwei Spinnen. Beseitigt sie möglichst schnell. Lauft den Schacht weiter, bis Ihr über eine Treppe wieder nach oben kommt. Hinter der ersten Tür befindet sich ein blaues Heilkraut sowie ein Farbband (Wunden lecken und speichern). Wieder draußen, kurz in den "Septic Pool"-Raum gehen. Draußen trefft Ihr erneut Ada. Leon hilft ihr, durch einen kleinen Spalt in die Wand zu klettern. Auf der anderen Seite seht Ihr kurz Sherry, die sich aus dem Staub macht und dabei ein kleines Amulett verliert, welches Ada an sich nimmt. Von nun an übernehmt Ihr Adas Part. Geht durch die Tür und achtet beim Rumballern vor allem auf den am Boden liegenden Zombie. Schießt ihn von hinten ab und wählt die nächste Tür links. Hier hängt Ihr die "Sewage Disposal Map" von der Wand ab und steigt hinter dem Schaltpult die Stufen hinunter. Verschiebt die Kisten, so daß sie eine Art Brücke bilden. Aktiviert Ihr nun das Schaltpult, füllt sich das Erdloch mit Wasser. Lauft über die Brücke und nehmt den Club-Schlüssel aus dem Regal. Geht wieder hinaus und lauft in die Halle mit dem Aufzug. Benutzt ihn und fahrt runter. Hier sammelt Ihr die Munition für das Schrotgewehr ein. Begebt Euch nun wieder zurück an die Stelle, wo Leon Euch zuvor geholfen hat. Ada überreicht Leon die Mitbring-sel; ab dann steuert Ihr wieder Leon (kurzer Funkkontakt zu Claire). Nehmt die Shells und den Club-Schlüssel auf und macht Euch auf den Weg zurück zum Parkhaus (Besuch von zwei Wachhunden). Lauft hinter dem Parkhaus den Gang entlang zum Autopsieraum. Hinter dieser Tür solltet Ihr zunächst beide Licker erledigen, bevor Ihr die rote Key Card aus dem Schrank nehmt. Geht wieder raus und steuert auf die Tür mit dem Key Card Lesegerät zu. Benutzt die Karte am Lesegerät und geht durch die Tür zur Waffenkammer. Ihr findet Magnum Rounds und zwei Boxen Ammo für die Handfeuerwaffe (was Ihr im Spind findet, hängt von Eurer ersten Mission ab: Habt Ihr mit Claire Maschinengewehr und Sidepack aufgesammelt, gibt es dort nichts zu holen). Geht nun wieder raus und lauft bis zur großen Doppeltür aus Stahl den Gang entlang. Dahinter dürft Ihr ein rotes Heilkraut an Euch nehmen, bevor es den Hunden an den Kragen geht. Steigt Ihr daraufhin in den Kanalschacht, dürft Ihr Euer Spiel bestenfalls im einzigen Raum speichern, Items gibt es dort unten keine. Macht Euch wieder auf den Weg zur Polizeistation. Oben an der Treppe angekommen, schließt Ihr die Tür hinter Euch auf. Nehmt das Farbband vom Tisch und die Ammo aus dem Spind (im hinteren Teil die Magnum Rounds und das Tagebuch nicht vergessen). Werft nun wieder einen Blick auf die Map und begebt Euch zu dem Raum mit der grün blinkenden Tür. Zündet den Ofen mit dem Feuerzeug an. Nachdem Ihr die Fackeln in der richtigen Reihenfolge angefacht habt, fällt ein Zahnrad aus einem der Bilder. Nehmt das Rädchen und die Doppelbox Munition an Euch. Von hier aus geht es wieder zur Stelle zurück, wo der Heli ins Haus gekracht ist (auf dem Weg stets Eure Gegner auf Ammo untersuchen). Oben angekommen, stellt Ihr fest, daß Claire bereits die Tür neben dem Hubschrauber aufgesprengt hat. Geht dennoch zuerst in den dahinterliegenden Raum und setzt dort die zwei roten Juwelen, links und rechts von der großen Statue, ein. Wir erhalten die Königsfigur. Betretet nun durch die aufgesprengte Tür den nächsten Raum. Nehmt das Chief Diary vom Sessel. Geht weiter durch die nächste Tür, am ausgestopften Tiger vorbei, zum nächsten Raum. Lauft um die Vitrine herum, durch die roten Vorhänge. Hier nehmen wir das "Secretary's Diary B" und aus der hinteren Kiste die Kurbel mit. Lauft nun zurück Richtung Haupthalle, bleibt aber in der oberen Etage. Geht durch die große Doppeltür zur Bibliothek. Steigt die Treppe hinauf und lauft solange nach links, bis Ihr durch den Boden kracht. Schaut Euch das Bild zu Eurer Rechten an. Betätigt nun den roten Schalter an der Wand. Verschiebt die Bücherregale so, wie abgebildet. Nehmt die Läuferfigur an Euch, geht über die Treppe zur nächsten Tür hinaus und dahinter rechts in den folgenden Raum. Verwendet hier die Kurbel an der Wand, steigt dann die Treppe hoch, setzt das Zahnrad ein und aktiviert das Laufwerk. Hinter der Stahltür befindet sich der Springer. Klettert in den dahinter liegenden Schacht. Während der folgenden Zwischensequenz sehen wir wieder, wie Ben angegriffen wird (vor seinem Tod überreicht er Leon erneut die Post für den Chief). Ada kommt hinzu, und Ihr habt wieder Kontakt zu Claire. Lauft zum Kanalschacht ganz in der Nähe zurück, steigt hinab und geht zu dem Raum mit der Aufschrift "Septic Pool". Am besten bewaffnet Ihr Euch mit der Mag-num und speichert vor dem Eintreten ab. Der erste Kampf mit dem Obermotz steht bevor. Nachdem Ihr ihn über die Brücke befördert habt, alle Steckfiguren an der Tür in die Schalttafel einsetzen. So trefft Ihr Ada. Geht mit Ihr zusammen durch die große Stahltür. Folgt dem Gang bis zur Tür mit den zwei blauen Kräutern. Nehmt im nächsten Raum das "Sewer Manager Fax" vom Tisch. In der kleinen, roten Kommode befinden sich überdies zwei Schachteln Patronen und im Spind vor dem Aufzug noch First Aid Spray. Vergeßt nicht das Farbband. Schiebt den Spind neben der roten Kommode zur Seite, betätigt den Schalter und klettert die Leiter hinab. Direkt rechts neben der Leiter hängt ein kleines Öllämpchen an der Wand. Zündet es mit Eurem Feuerzeug an (die Magnum Rounds blinken). Sucht nach einer zweiten Lampe, und Ihr findet auch noch Shotgun Shells. Klettert die Leiter danach wieder hoch und fahrt mit dem Aufzug nach unten, wo Euch Annette begegnet. Ada versucht, ihr wieder zu folgen,



wo-rauf Leon getroffen wird, etc. Auf den Spuren von Annette nehmen wir erst die Karte von der Wand und folgen ihr dann. Oben an der Leiter angelangt, sofort den Ventilatorschacht bis zum Ende entlanglaufen; auf keinen Fall stehen bleiben! Die Leiter runter und bis zu der Stelle laufen, wo Annette wieder auf Euch schießt. Geht nun weiter über die Brücke und dort die Leiter auch wieder hinab (ab hier als Leon). Hinter der Tür zunächst links halten, bis zu dem schmalen Gang. Ihr findet dort die Wolf-Medaille und einen Schlüssel. Lauft nun dorthin zurück, wo Ihr verwundet worden seid und benutzt den anderen Aufzug. Oben finden wir Patronen in der Tasche und drei grüne Kräuterbüschel auf dem Boden. Benutzt den kleinen Schlüssel an der Tür in der Wand und steigt die Leiter hinab. Sammelt die Magnum Rounds aus dem Regal ein. Weiter hinten finden wir auch noch Munition für das Schrotgewehr. Steigt anschließend die Leiter wieder hoch und fahrt mit dem Aufzug nach unten. Nun geht Ihr durch die Tür rechts, wo Ihr zuerst die Spinnen aus dem Weg räumen müßt (hinter dem Tor warten gleich noch zwei haarige Achtbeiner). Benutzt die große Doppeltür links. Setzt das Ventilrad an der Brücke ein, geht hinüber und verwendet es erneut. So spart man Zeit (zwei grüne Heilkräuter, Shotgun Shells und Farbband einsacken; speichern). Danach durch die Tür und den Gang entlang bis zum großen Tor. Hinter der Tür kümmert sich Ada um Eure Wunden. Ihr steigt gemeinsam mit ihr die Leiter hinauf und lauft links über die Brücke. Hinter der Brücke geht Ihr links nach oben, wo Ihr die Adler-Medaille und das "Sewer Manager Diary" findet. Beim Ventilatorschacht benutzt Ihr wie gehabt das Ventilrad. Steigt die Leiter rauf, klettert durch den Schacht, am Ende wieder die Leiter hinunter, bis Ihr dort seid, wo das Wasser aus der Decke fließt. Unterwegs bekommen wir unerwarteten Besuch aus dem Wasser (schießt nur einmal auf die Zombies, den Rest erledigt Ada). Setzt beide Medaillen in die Schalttafel. Das Wasser verschwindet, und der Weg zum Pult wäre frei. Steigt links in den Zug ein und die Fahrt beginnt. Aus dem Zug raus, das Feuerzeug an der Leuchtkanone benutzen sowie den Waffenschrankschlüssel aufheben. Auch diesmal versorgt uns ein Zombie mit "Shotgun Parts". Wir kombinieren sie wieder mit unserer Shotgun und erhalten eine Custom Shotgun mit unglaublicher Durchschlagskraft. Hinter der nächsten Tür werden wir sehnsüchtig erwartet (vergeßt die Heilkräuter nicht). Klettert die Leiter hinauf. Ein kurzer Dialog mit Ada folgt. Nehmt Farbband, First Aid Spray, Magnum Rounds und Shotgun Shells an Euch und speichert. Geht zur Tür hinaus und sammelt links von Euch die Handgun-Munition sowie die "Factory Map" hinter Euch ein. Fahrt mit dem Aufzug nach unten, betretet den nächsten Raum und schaltet dort die Monitore ein. Wir bekommen wieder Besuch von dem lästigen Golem. Untersucht ihn, und freut Euch über die Shotgun Shells. Nehmt den Schaltpultschlüssel vom Tisch und fahrt nach oben. Geht wie gehabt zu Ada hin, benutzt den Key am Schaltpult und lauft gemeinsam mit ihr zum Transporter (Magnum-Magazin im Innern). Draußen aktiviert Ihr danach den Schalter. Wieder werden wir während der Fahrt von einer Kreatur belästigt und Ada verletzt. Kümmert Euch erst um den Burschen und anschließend um Ada. Der Transporter überhitzt sich und muß stoppen. Begebt Euch jetzt zum Sektor PL-600. Klettert durch den Gitterschacht (der Transporter fährt samt Ada weiter), geht links durch die Doppeltür und sammelt das grüne Heilkraut hinter der Itembox ein. Schiebt die dunkle Kiste auf den Aufzug, betätigt den Schalter und fahrt runter. Schiebt die Kiste in den Bereich, der hinter Euch liegt, so daß Ihr zum Generatorraum vordringen könnt. Unten angekommen, nehmt Ihr dem Zombie am Boden seinen "Investigation Report on P-Epsilon Gas" ab. Dahinter findet Ihr noch ein Farbband und Shotgun Shells (speichern!) Geht nun zurück und fahrt mit dem Aufzug hinab. Unten müssen wir zunächst den Licker loswerden, bevor die Power vom Aufzug aktiviert werden kann. Geht, oben angekommen, wieder durch die Tür zurück und betretet dann den Aufzug. Fahrt mit ihm nach unten, schießt Euch den Weg frei und nehmt anschließend die rechte Tür. Lauft über die Brücke in den blauen Sektor, geht links am großen Rolltor vorbei und öffnet die zugefrorene Tür. Nehmt das First Aid Spray von der Tonne und die Sicherung aus dem Regal. Setzt sie hinter Euch in die Maschine ein (um an die Hauptsicherung zu gelangen) und geht zurück zur "Brückenkreuzung" (dort wo es dunkel ist). Setzt die Hauptsicherung am Power Controller ein. Macht Euch jetzt auf den Weg zum roten Sektor. Geht am Rolltor rechts in die zweite Tür (Knarre vorher aufladen) und nehmt den Flammenwerfer aus dem Spind. Außerdem gilt es hier noch das "Laboratory Security Manual", eine "User Registration" und die Labor Key Card aufzuspüren. Klettert danach durch den kleinen Schacht in der Wand, wo zwei mutierte Licker schnellstens entsorgt werden müssen. Aus dem Spind die zwei Shotgun-Shell-Packungen sowie beim Verlassen das Farbband vom Pult mitgehen lassen. Aktiviert nun den Schalter am Rolltor. Ihr solltet den Flammenwerfer im Anschlag haben. Dahinter warten mutierte Giftpflanzen. Geht weiter durch die nächste Tür, wo eine weitere Pflanze auf Ihren Vollstrecker wartet. Sammelt die zwei grünen Heilkräuter ein, klettert die Leiter runter und ab durch die nächste Tür (drei Licker). Drei weitere grüne Heilkräuter warten auf ihren Abtransport. Danach geht es durch den schmalen Gang weiter zum nächsten Raum. An den Monitoren befindet sich die "Laboratory Map". Hinter Euch könnt Ihr unbrauchbare Sachen ablegen und das laufende Spiel abspeichern. Geht zu dem Raum, wo die Alien-Eier vor der Tür rumliegen. Benutzt die Lab Card und versucht gegen die Riesenmotte zu bestehen. Schießt Euch den Weg zum Computer wie gehabt frei, gebt als Paßwort "GUEST" ein, nehmt Kurs auf den blauen Sektor und aktiviert dort den Schalter am großen Rolltor (auf dem Weg dorthin auf den Licker achten, der durch die Decke schießt). Im roten Bereich warten wieder zwei Pflanzen, die Ihr am besten mit dem Flammenwerfer grillt. Hinter dem Tor macht Ihr den Fingerprint (wie in Claires Mission A). Die Tür hinter Euch läßt sich nun betreten. Stellt sicher, daß Ihr genügend Kräuter oder First Aid Spray dabei habt. Außer einer Horde mutierter Licker erwartet Euch eine "Sub-Machine Gun". Geht nun zurück in den Gang, wo die Alien-Eier liegen und betretet links das Labor (rotes Heilkraut vor der Tür). Benutzt den Waffenschrankschlüssel am Spind und nehmt die Magnum Parts heraus. Erledigt in den nächsten beiden Räumen sämtliche Zombies und schnappt Euch den P. Room Key. Lauft danach zum blauen Sektor zurück und benutzt die Lab Card an der Tür mit der Aufschrift "East Area" (zwei giftspuckende Pflanzen). Schaltet das Licht an der Wand an und sammelt im hinteren Bereich die Magnum-Munition auf. Betretet nun den Aufzug, mit dem Ihr zu Beginn gekommen seid. Fahrt hinauf und lauft den Gang entlang. Ihr werdet von Annette beschossen, worauf plötzlich der Golem auftaucht. Knallt ihn ein weiteres Mal ab und untersucht ihn nach Magnum Rounds. Geht durch die Tür und fahrt mit dem Aufzug hinunter, wo wir vorher die dunkle Kiste hingeschoben haben. Klettert hinauf und benutzt den P. Room Key an der Tür. Lauft den Gang weiter und erlebt, wie Ada Euch das Leben rettet. Hebt dann den Master Key bei Ada auf. Geht durch die Tür wieder hinaus, worauf Ihr Funkkontakt mit Claire habt. Sie bittet Euch, Sherry im Security Office zu holen. Anschließend erscheint die Karte, und Ihr bekommt den Raum angezeigt, in dem Sherry liegt. Benutzt danach den Master Key am Schaltpult, worauf ein geheimer Trakt sichtbar wird. Leon bringt Sherry in den Zug. Lauft in den hinteren Teil des Zuges. Hebt vor der Itembox den Plattformschlüssel auf und nehmt das Farbband an der Schreibmaschine (letzte Speichermöglichkeit). Verlaßt den Zug und geht durch das große Stahltor; benutzt den Plattformschlüssel. Der Countdown läuft! Rennt schnell über die Brücke auf die andere Seite. Drückt den roten Schalter, und Ihr erhaltet den S- und den N-Stecker. Lauft gegenüber durch die Tür, den weißen Pfeil entlang. Die beiden Stecker müssen hinter der Tür am Generator eingesetzt werden. Beschießt den Endgegner solange mit der Magnum, bis Euch eine mysteriöse Gestalt den Rocket Launcher zuwirft (vermutlich Ada). Benutzt ihn und bereitet dem Ganzen ein Ende. Ihr habt nur zwei Chancen. Wenn Ihr es geschafft habt, lauft zurück auf die andere Seite. Bevor Ihr wieder in den Zug steigt, müßt Ihr noch das Tor öffnen, welches den Zug blockiert. Schießt die Zombies über den Haufen und nichts wie rein in den Zug. Im vorderen Teil aktivieren wir diesen und kehren dann zurück zu Claire und Sherry. Begebt Euch nach der kurzen Zwischensequenz nochmal nach draußen. Im hinteren Waggon trefft Ihr ein letztes Mal auf den Obermotz. Verwendet Euren Raketenwerfer, falls Ihr noch einen Schuß übrig habt. Ansonsten sicherstellen, daß noch genügend Munition für die Magnum verfügbar ist. Habt Ihr ihn erledigt, kehrt Ihr zum vorderen Waggon zurück, wo die Endsequenz beginnt.













FLINKE FINGER

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-beweg-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen versierten Yoga-Künstler seines Vertrauens

NINTENDO 64

Yoshi's Story

Arne Schmid. und Mark. Schlüter aus Fuld. haben folgende Tips noch am Erscheinungstag der deutschen Pal-Version ausprobiert und in der Hoffnung, daß wir sie auch gleich abdrucken, zu uns geschickt. Außerdem würde es die beiden freuen, wenn wir Ihren Beitrag – falls überhaupt nötig – "nur sinngemäß kürzen" würden. Nun ja, wir haben uns redlich Mühe gegeben...
Bekanntlich gibt es ja mehrere Möglichkeiten (etwa sechs), die geheimen Yoshis zu ergattern. Da man sowieso immer nur maximal einen schwarzen und einen weißen Yoshi bekommen kann, macht es wenig Sinn, alle Möglichkeiten zu erklären. Statt dessen beschreiben wir im Anschluß nur die beiden einfachsten Wege. Die Extra-Babys lieben übrigens alle Früchte; die von ihnen verschossenen Eier erzeugen größere Explosionen.





Schwarzer Yoshi:
Kurs (2-1) Knochenhöhle
Geht durch das Level bis zu Miss Warp Nr. 4. Links von ihr steht eine Tulpe, mit deren Hilfe sich Yoshi in ein Ei verwandeln kann. In diesem Aggregatzustand katapultiert Ihr Euch hier nach oben (den Analog-Stick für ca. zwei Sekunden nach unten gedrückt halten) und stoppt kurz vor der Decke mit dem B-Knopf ab. Jetzt noch schnell gleichzeitig den Analog-Stick nach oben und A drücken, um nach rechts oben auf den Felsvorsprung flattern zu können. Zerschießt hier die Fragezeichen-Blase, und schnappt Euch das große schwarze Ei. In ihm steckt der schwarze Yoshi. Sammle die fehlenden Früchte auf und beende mit dem schwarzen Ei das Level. Von nun an habt Ihr auch den schwarzen Yoshi und somit einen mehr zur Auswahl.

Weißer Yoshi:
Kurs (3-2) Spiralturm
Kämpft Euch bis zum ersten Herbstblatt und der dazugehörigen Quasselbox voran. Benutzt dann das Blatt aber nicht, sondern lasst Euch bis zum Eierspenderblock kurz über Miss Warp Nr. 2 fallen. Lauft nach links, und krallt Euch die Fragezeichen-Blase via Eibeschuß. Jetzt seid Ihr im Besitz des weißen Yoshi-Eis. Verfahrt genauso wie beim Schwarzen, um ihn schlüpfen zu lassen. Auch er wird gespeichert, nachdem Ihr das Spiel durchgespielt habt.

Weißer Shy-Guy:
Kurs (2-2) Lavagrotte
Der weiße Shy-Guy ist ein Intrigant. Statt auf Baby-Bowser zu hören, hilft er bereits gefangenen Yoshis, aus Bowsers Schloß zu entkommen. Geht ins Lava-Level bis zu Miss Warp Nr. 3, um einen der Kerle zu ergattern. In der Nähe befindet sich eine blaue Röhre. Steigt dort hinein und haltet im darunterliegenden Dungeon nach dem scheuen Gesellen Ausschau. Bringt ihn heil durch das Level. Nun dürft Ihr ihn im Yoshi-Auswahl-Menu anklicken, um eine bereits verschollene Spielfigur wieder zurückzuerobern.

NINTENDO 64

Snowboard Kids

Obwohl der Schwierigkeitsgrad bei dieser spaßigen Snowboard-Adaption nicht gerade in schwindelerregenden Höhen liegt, haben wir auch ein Herz für die schwächeren Spieler bewiesen und beschlossen, den folgenden Wargalla-Code hiermit in die weite Welt zu entlassen. Um gleich vom Start weg auf sämtliche Boards, Berge und den versteckten Fahrer Shinobin (steuert sich bombastisch gut) zugreifen zu können, muß man im Titelbild (Start, Lesson, Option) folgende Tastenkombination eingeben: ↓ (Steuerkreuz), ↑ (Steuerkreuz), ↓ (3D-Stick), ↑ (3D-Stick), C↓, C↑, L, R, Z, ← (3D-Stick), C→, ↑ (Steuerkreuz), B, →(3D-Stick), C←, Start. Bei korrekter Eingabe ertönt ein "Yeahh".



NINTENDO 64

1080° Snowboarding (NTSC-Versionen)

Super-Surfer Jan Wargalla ist als Erster im Netz fündig geworden, und somit gebührt ihm auch die Anerkennung für das Aufspüren der nachfolgenden Geheimnisse. Da uns NOE ja voraussichtlich noch bis Ende des Jahres schmoren lassen will, und enttäuschte Import-Käufer, die das Spiel im Expert Modus bereits durchgespielt haben, schon sehnsüchtigst einer Antwort auf die Frage harren, ob tatsächlich nix mehr kommt, wollen wir hier ein paar Secrets offenbaren. In der Tat werden dem tüchtigen Zocker nämlich noch zusätzliche Fahrer und Boards geboten, nur erfährt man dies weder im Abspann noch in der Anleitung.
Habt Ihr im Match Race alle sechs Strecken (EXPERT) erfolgreich bewältigt, müßt Ihr anschließend im Fahrerauswahlmenü lediglich auf Akari gehen und diesen mit C←+A auswählen. So erhaltet Ihr dann den transparenten **Crystal Boarder**. Spielt den Match-Race-Modus jetzt mit ihm nochmal durch, steht der **Metal Boarder** ebenfalls zur Verfügung: Diesmal den Cursor auf Kensuke setzen und mit C↑+A bestätigen.



Für den **Panda Boarder** müßt Ihr zuvor im Time-Attack- und Trick-Attack-Modus Erster geworden sein. Setzt anschließend den Cursor auf Rob und drückt C→+A.
Für das versteckte **Penguin Board** müßt Ihr Euch dagegen im Trainingsmodus bewähren. Sämtliche 24 Tricks (inklusive dem 1080°) sollten zumindest einmal geschafft werden. Ist dem so, dann wählt Ihr einen beliebigen Fahrer aus, setzt danach den Cursor auf das Tahoe 151 und drückt zur Bestätigung C↓+A.

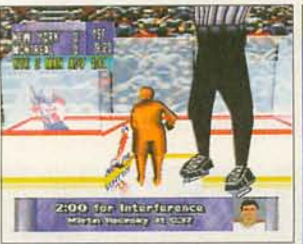
NINTENDO 64

NHL Breakaway 64

Was Acclaim jahrelang bei der NBA-Jam-Serie praktizierte, nämlich tonnenweise versteckte Gags einzubauen, kann ja wohl bei der neuen



Auf dem Bild links unten seht Ihr, was mit "Ref Size" = "Huge" gemeint ist.



Eishockey-Referenz nicht komplett verkehrt sein... In Anbetracht eines eigenen Cheat-Menüs darf zumindest stark angenommen werden, daß in der Entwicklungsabteilung ein solcher Gedankengang vorherrschte. Um in den besagten Bildschirm zu gelangen, drückt Ihr im Hauptmenü einfach nacheinander C←, C→, C←, C→, R, R. Habt Ihr den Code schnell genug eingegeben, erscheint ganz unten die neue Menüzeile. Hier könnt Ihr dann Outfit, Größe, Statur Eurer Spieler und des Schiris verändern. Eine Sound-Test-Option läßt sich dort ebenfalls anwählen.

Habt Ihr nicht genügend Bonuspunkte erspielt, um einen neuen Trainer anzuheuern, leere Spieler einzutauschen oder kaputte gesundzupflegen, dann bedient Euch doch einfach folgendem Trick: Gebt im Menübildschirm des Season Modes schnell C←, C←, C→, C→, C←, C←, C→, C→, R ein. Nach jeder geglückten Eingabe werden Euch wertvolle Bonuspunkte gutgeschrieben.

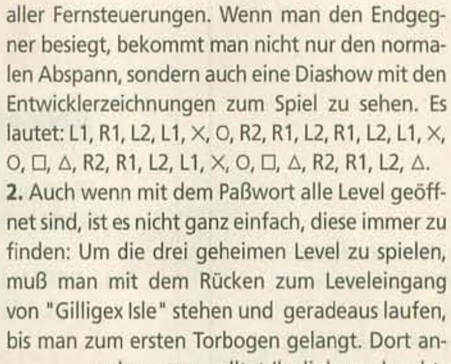
NINTENDO 64

Olympic Hockey Nagano '98

Schöne, neue Zeit der Globalisierung, kann ich da nur sagen! Monate, bevor das Teil bei uns überhaupt erhältlich war, trudelten übers Netz bereits erste Cheats zu OH '98 ein. Da wir in diesem Fall sogar recht ordentlich und die Ausdrucke zur Abwechslung auch wiederauffindbar waren, kommt Ihr zeitgleich zu unserem Test in den Genuß der folgenden Tricks. Ähnlich wie bei Wayne Gretzky könnt Ihr hier im Optionsmenü durch Drücken von C↓+R am unteren Bildschirmrand eine Zeile mit Hex-Werten erscheinen lassen. Verändert Ihr dann zusätzlich noch einzelne Stellen in dieser Zahlenreihe, hat das unmittelbare Auswirkungen aufs Spiel. Den Wert für die Stimmlage des Ansagers verändert Ihr mit C↑+R, die Spielergröße mit C←+R und die Größe derer Köpfe mit C↓+R. Vermutlich existieren noch weitere derartige "Codes", uns ist



Oben seht Ihr in der untersten Zeile die Hex-Zahlenreihe.



außer den drei vorigen nur noch einer bekannt. Setzt den Cursor im Optionsmenü auf die "FIGHTING"-Zeile und gebt bei gedrückt gehaltener L-Taste C→, C←, C←, C→, C↓, C↑, C↑, C↓, C←, C→, C→, C←, C→, C← ein. Dadurch erhöht sich die Häufigkeit von Fights drastisch. Quasi nach jedem Check heißt es dann: "A fight has broken out".

PLAYSTATION

Gex 3D

Markus Theisen aus Neuwied hat den 3D-Lurch als erster geknackt, alle Geheimnisse brav aufgeschrieben und an die VG weitergeleitet. Ebenso brav war bbrink@uni-koblenz.de (Klaus Brinkmann), der zwar etwas später mit den selben Goodies dran war, dafür aber noch mit zwei weiteren Geheimnissen aufwarten konnte.

1. Das ultimative Paßwort: Mit ihm lassen sich alle Level spielen. Gex ist außerdem bereits im Besitz aller Fernsteuerungen. Wenn man den Endgegner besiegt, bekommt man nicht nur den normalen Abspann, sondern auch eine Diashow mit den Entwicklerzeichnungen zum Spiel zu sehen. Es lautet: L1, R1, L2, L1, ×, ○, R2, R1, L2, R1, L2, L1, ×, ○, □, △, R2, R1, L2, L1, ×, ○, □, △, R2, R1, L2, △.

2. Auch wenn mit dem Paßwort alle Level geöffnet sind, ist es nicht ganz einfach, diese immer zu finden: Um die drei geheimen Level zu spielen, muß man mit dem Rücken zum Leveleingang von "Gilligex Isle" stehen und geradeaus laufen, bis man zum ersten Torbogen gelangt. Dort angekommen, solltet Ihr links und rechts blau-weiß gekachelte Wände an jenem Steinbogen sehen. Springt an diese Wände und klettert nach oben auf den Bogen, wo Ihr eine Plattform seht, die Euch zu den drei Geheimleveln bringt. Ein weiteres Bonuslevel ist ebenfalls gut versteckt: In der Nähe des Eingangs zu "I got the runs" ist wieder eine blau-weiß gekachelte Säule. Klettert hoch, und Ihr werdet den Eingang zum Bonuslevel finden.

3. Geheime Gex-2-Internet-Seite: Im Level "www.dotcom.com" ist an einer schwer erreichbaren Stelle ein Fragezeichen-Kristall, der bei Berührung die Adresse einer geheimen Internetseite mit Cheats preisgibt: **WWW.CRYSTALD.COM/SECRETGEX.HTML**

4. Die Cheats, um die es dort geht, werden im Pausenmodus, während man L2 und R2 gedrückt hält, eingegeben:

Unendlich Leben: **UNDEAD**
Unverwundbarkeit: **WEASEL**
Stotternder Gex: **SENSELESS**
(wirkt sich auf Gex's Sprüche aus)
Einzeiler: **ALOUD** (während dem
Spielen "Select" drücken – Gex-Sprüche)
Level-Zeitmodus : **EARWAX** (Nach Aktivierung kann man auf Zeit spielen. Um sich die Zeiten anzuschauen, drückt man in der Stage mit der Levelauswahl erst Select und hält dann □. Danach kann man die Level auswählen)
Hier noch der Eingabecode für die eben beschriebenen Cheat-Wörter:

↑ = **U**(p), **N**(orth)
↓ = **D**(own), **S**(outh)
← = **L**(eft), **W**(est)
→ = **R**(ight), **E**(ast)
△ = **A**
○ = **O**
× = **X**





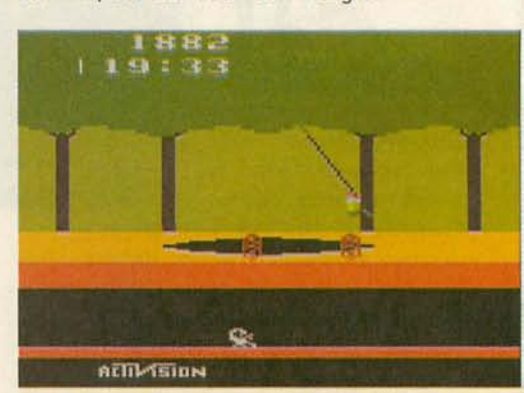


An den blau-weiß gekachelten Wänden könnt Ihr hochklettern (Time Attack siehe unten).

PLAYSTATION

Pitfall 3D

Magic Markus Theisen aus Wolfsofttown war seiner Zeit mal wieder weit voraus und kannte bereits sämtliche Codes und Secrets der Pal-Version in- und auswendig, als wir noch mit US-Golddiscs Vorlieb nehmen mußten. Da die Markusschen Weisheiten doch ein wenig zu fix und überraschend über uns hereingebrochen sind, bekommt Ihr hier schon mal einen kleinen Vorgeschmack; alle regulären Level-Codes werden dann nächste Ausgabe nachgereicht. Die nun folgenden Paßwörter lassen im Eingabefenster lediglich eine Laufschrift mit Grüßen und Sprüchen der Programmierer zum Vorschein kommen, was aber doch recht witzig ist:





ROBSTAHL, COURTNEY, JOHN, GODZILLA, BUCHANAN, DAVIDPASS, NANCYM, JEFFBROWN, AARON, JOEL, IFEELSICK, DAVIDCRANE, SHARKEY, OTAKUONIRC, OTAKUMEMORY2, USSD,
FYB, SHARKY, IMPRESSGIRL, JESUSHINT, RICHARD, BETH, STEPHEN, MOMANDDAD, DAVEARELLA, SURFINGHARRY, UCLA, MITCH, REDJAY, JAYSPADRES, HEYBUTTY,

Hier folgen noch ein paar Cheats, die ebenfalls als Paßwörter eingegeben werden müssen:

CRANESBABY
Gibt den Zugang zum alten ATARI 2600 Pitfall frei. Lustig, aber schon oft dagewesen...

CREDITS
Na was wohl? Die Namen der Programmierer werden aufgelistet.

LEBENSHUNGER
Läßt Harry mit 99 Leben starten.

2DHARRY
Harry wird zweidimensional (sprich eine Scheibe)

FILMSPIELEN
Alle FMVs anschauen

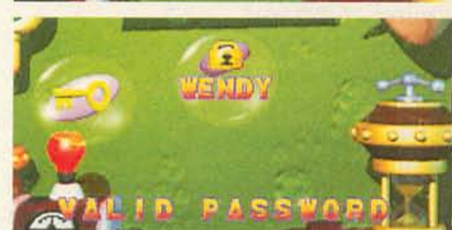
PLAYSTATION

Rascal

Hier sind auch schon die sechs geheimen Paßwörter zu Rascal 3 D, natürlich von Geschwindigkeitsbrecher Markus Theisen:













Mit Hilfe von Money, Hello, Wendy, Apple, BBBBC und House ist Rascal ein Kinderspiel.

GALERIE 1



Unser treues Zeichengenie Lukas Geissmann aus CH-Zofingen weiß einfach, worauf die Frau von heute Wert legt: Auf eine Extraportion Beschützerinstinkt kommt es ihr an, ja, ja.

PLAYSTATION

Shadow Master

Peter Steinmann aus Raas hat auch mal wieder etwas Veröffentlichungswürdiges beigesteuert, und zwar die versteckte Levelanwahl zu diesem grafisch opulenten Psygnosis-Shooter: Erledigt erst einmal die beiden Gegner, die aus jenem Raum herauskommen, den Ihr seht, wenn Ihr im ersten Level einfach nur geradeaus lauft. Stellt Euch danach in die Mitte dieses Raums und drückt gleichzeitig die Tasten L1+L2+R1+R2+△. Habt Ihr es richtig gemacht, dann leuchtet der Bildschirm kurz auf. Brecht nun Euer Spiel ab und kehrt ins Titelbild / Hauptmenü zurück. Zwischen "Spiel" und "Optionen" steht jetzt in weißer Schrift ein Levelname. Mit dem Steuerkreuz (hoch, runter) könnt Ihr durch die Namen scrollen und Euer gewünschtes Startlevel auswählen (siehe auch Bild unten).



PLAYSTATION

Auto Destruct

Jens Bischoff aus Friedrichshafen war so freundlich, uns seine gesammelten Cheats, mit denen das Spiel wahrlich reich gesegnet ist, zur Verfügung zu stellen. Die Tastenkombinationen können sowohl zu Beginn im Hauptmenü als auch während des Spiels im Pausenmodus eingegeben werden. Sie funktionieren alle, nur müssen manche Cheats sehr schnell eingeben werden. Jede korrekte Eingabe wird durch ein kurzes Zischgeräusch signalisiert.

Um die einzelnen **Zeitrennen** freizuschalten, muß man folgendes eingeben:

New York L1, →, ↓, ←, ↑, R1
Tokio L1, ←, →, R1, ←, →, L1
U-Bahn L1, ←, L1, R1, →, R1

Für das **Debug Menü** (alle Waffen, Debug-Text, Sprache, Kollision) wird diese Kombination verlangt: ↑, →, ←, ↓, O, L1, R1, R1, L1, O, ↓, ←, →, ↑

Verfechter der Unsterblichkeit der Seelen freuen sich über den **Engelmodus** (überfahrene Fußgänger flattern gen Himmel): ↑, R1, ↓, L1, ↑, ←, R1, →, L1

Am interessantesten dürfte aber das **Cheat Menü** sein, welches folgendermaßen zum Vorschein gebracht wird: ↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1. Da hier zunächst nur die beiden Menüpunkte "Tribünenkamera" und "Unbegrenzte Autos" vorhanden sind, empfiehlt sich die Erweiterung des Menüs um folgende Punkte:

Alle Zeitrennen (bis auf U-Bahn) **freischalten:** R1, L1, O, ←, O, O, ←, L1, O

Unbegrenzter Treibstoff: L1, O, ←, L1, O, R1, L1, ↑, R1, ↓

Gnadenlos-Modus (Gore kommt nun vor): L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1

Level Skip: □, O, R1, L1, O, ↓, L1, ↑

Level Select: ↑, ↓, O, L1, R1, L1, O, ↓, ↑

Zusätzliche Nitros: L1, O, ↓, L1, ↑, □, O, R1

Zusätzliches Geld: L1, R1, ↑, O, ↓, □, →, R1, L1

Zusätzliche Zeit (bei Countdown-Missionen): ↓, L1, L1, O, O, R1, ↑, □, L1

Unverwundbarkeit: L1, L1, L1, L1, ←, O, O, □, L1

Autoausstattungsmenü (Motor, Reifen, Bewaffnung): L1, R1, L1, ↑, ↓, O, ↓, →, ←, □, R1

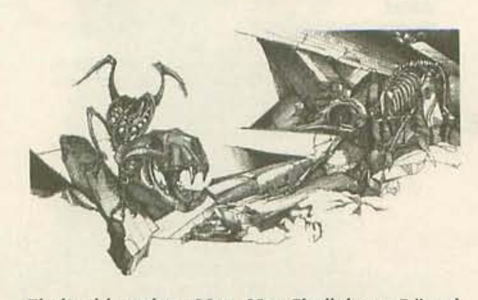
Zusätzliche Autoauswahl (erscheint als Menüpunkt im Ausstattungsmenü): ←, R1, →, R1, ←, R1, →, R1





Im Gnadenlos-Modus versauen verunglückte Fußgänger gnadenlos die gesamte Stadt...

GALERIE 2



Ein hochbegabter Mex, Mex Fiedlek aus Düsseldorf, feiert hiermit sein Debut. Congratulations!

CODE GEKNACKT

Täglich erstrecken sich neue Zahlen- und Buchstabenketten über meinen Schreibtisch, bei denen ich oft gar nicht weiß, wohin damit. Trotzdem freu isch mich aber immer wieder tierisch über die rege Beteiligung und den steten Nachschub an brauchbarem Material.

PLAYSTATION

Pax Corpus



Hier die gesammelten Levelcodes zu diesem Schrottspiel (von Senkrechtstarter M.Theisen):

BIDYE = THE PRISON
KNUTW = THE TEMPLE
BENYO = THE SPACELAB
CODUZ = THE ROCKET SILO
CODUP = THE ROCKET SILO (geht auch)
HITTT = unendlich Freezes
NOHIT = unendlich Energie



PLAYSTATION

Skullmonkeys

In dieser Ausgabe folgen noch fünf weitere Markus.-T.-Paßwörter und sechs zusätzliche Wargalla-Cheats. Für die übrigen Codes und Tricks müßt Ihr eine Ausgabe zurückblättern.

Paßwörter:

Joe-Head-Joe O, R1, △, L1, ×, △, □, ×, △, L1
Glenn-Yntis O, △, O, △, ×, △, □, ×, △, R2
Klogg O, ×, △, ×, ×, △, □, ×, R1, R1
1970 O, △, △, ×, ×, △, ×, ×, R1, R2
Die unglaubliche Tauchfahrt O, △, △, △, ×, △, ×, ×, △, L2

Cheats (werden im Pausenmodus eingegeben):

99 Leben L1, △, ↓, ←, O, Select, □, →
Schneller Klayman ←, □, R2, O, R1, ↓, O, R2
Langsamer Klayman L1, △, ←, ↓, R2, △, ←, Select
Spezialschuß (unendlich) ↓, □, △, ↓, ↓, □, □, →
Bildschirmfotos machen (Start drücken, um das Bild einzufrieren; Pausemenü ist weg) L2, ←, O, R2, ↓, □, △, ↓

DICKES ENDE

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch". Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier kommt's bereits:

Biohazard 2-Mania



In Japan (wo sonst), dem Land der unbegrenzten Videospielemöglichkeiten, hat ASCII einen speziellen Resident-Evil-Controller auf den Markt gebracht (siehe auch Messebericht). Die beiden wichtigsten Tasten, X und R1, wurden unnatürlich vergrößert und liegen gleich in Reichweite des rechten Daumens. Die längliche □-Taste befindet sich dafür auf der Rückseite des Pads, ähnlich wie der Z-Trigger beim N64-Controller. Das schönste an der Sache ist aber, daß jede Verpackung als Beigabe noch drei Heilkräutertütchen in den einschlägig bekannten Farben enthält. Bei akuter Getränkenot kann der Inhalt auch mit Wasser aufgegossen und runtergeschlürft werden. Ob's wohl was hilft?

WIE'S LÄUFT

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns bzw. sich selbst unnötige Arbeit:

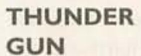
1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version** eines Spiels die Tips **ausprobiert** bzw. erspielt worden sind, sonst können wir mit Euren Einsendungen nichts anfangen.
5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda, Mario und Sonic, sowie zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, TR2 oder Resident Evil 2 sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt nach wie vor ein Honorar von mindestens 40 bis höchstens 500 Mark! Da bidde hinschicken:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing
und hier noch die Elektropostadresse: dsauer@wekanet.de

Kuriositäten

GOLD-KONSOLEN

Vielleicht habt Ihr schon mal was von Sonys goldener "Limited Millionaire!"-PlayStation gehört, die anläßlich der millionsten verkauften Konsole in geringer Stückzhal angefertigt wurden. Wer nicht zu dem auserwählten Kreise der "Gold-Player" gehört, sich aber trotzdem ein solch edles Schmuckstück in seine Stube stellen möchte, dem kann abgeholfen werden. PlayStation- und Nintendo 64-Besitzer können Ihr Gehäuse entweder "Vergolden" oder mit "Chrom" überziehen lassen. Im ersten Fall umhüllt keine billige Farbe, sondern echtes Gold Eure Lieblings-Konsole. Die spezielle Galvanisierungs-Behandlung wird von GT-Elektronik (Tel.: 0041-614014171) aus der Schweiz angeboten. Das aufwendige Drei-Komponenten-Verfahren und der Edelmetall-Gehalt haben natürlich ihren Preis: 200 Goldtaler (DM) kostet der Spaß, aber dafür steigt Ihr mindestens in die "Billionaire!"-Klasse auf!

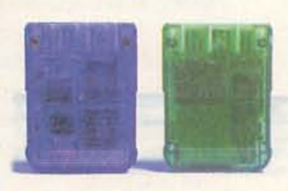


THUNDER GUN



Lightguns gibt es mittlerweile wirklich genug in dieser Konsolenwelt. Drängt ein neuer Hardwarehersteller auf den Markt, muß der sich schon etwas Besonderes einfallen lassen, um sich von den Konkurrenzprodukten abzuheben. Speziell für Time Crisis-Fans hat Shakehands die "Thunder Gun" mit Fußpedal (ja, ein Traum wird wahr!!) entwickelt, was gleichzeitig bedeutet, daß sie voll kompatibel zu Namcos G-Con 45 ist. Selbst an den zusätzlichen Adapter (für bessere Zielgenauigkeit), der zwischen Videokabel und Konsole gesteckt wird, hat die junge Zubehörfirma gedacht. Dank passendem Zusatzstecker könnt Ihr diese Knarre auch auf dem Saturn verwenden. Bezugsquelle: GT-Elektronik, Tel.: (07621)44609.

COLOR-MEMORYCARDS



Für Leute mit Hang zum Bunten gibt es zwei neue Memory Cards (1 oder 2 MB Speicherkapazität), die zudem transparent sind. Mit regulärer Kapazität (unkomprimiert) bietet sie Platz für 15 Speicher-Slots, der große Bruder entsprechend das Doppelte. Qualität und Zuverlässigkeit stellten kein Problem dar, weshalb wir dieses Herstelerfabrikat beruhigt weiterempfehlen können. Bezugsquelle: GT-Elektronik, Tel.: (07621)44609.

RGB-SHIFTER/SELECTOR

Wer seine Konsolen ausschließlich über den RGB-Eingang seines Fernsehers betreibt, wird je nach Model mit einem seltsamen Phänomen konfrontiert: Oft ist das Bild einen Tick zu weit nach links oder rechts verschoben. Abhilfe schafft hier der RGB-Shifter von GT-Elektronik (Tel.: 07621-44609), mit dem Ihr problemlos das Bild in die gewünschte Richtung verschieben könnt. Der Preis: 130 DM.



LESERPOST

Eure zahlreichen Zuschriften zum Thema Nintendo – Pocket-Monster-Zukunft hatten allesamt den gleichen Grundtenor, der fast zu erwarten war. Außerdem haben wir Euch in der letzten Ausgabe einige Male hinters Licht geführt (hehe) und klären hier unsere April-Jokes auf. Dann widmen wir uns dem Thema "neue Sega-Konsole" und den Befürchtungen Eurerseits, wir würden nicht mehr objektiv genug darüber berichten.

Forum 3/98: Pocket-Monster & Nintendo-Zukunft

Hi VG-Team! Ich finde, Euer Cover sticht richtig ins Auge! Doch nun zum Forumthema: Ich besaß einmal ein Tamagotchi (ich verstehe mich bis heute nicht), doch nach langem "Spielen", "Putzen" und "Füttern" hing mir mein virtuelles Haustier wegen der andauernden Hektik zum Hals raus (dreimal mit dem Hammer drauf, dann hatte es sich ausgespielt!). Als ich hörte, daß Tamagotchi, Pocket Monster & Co. nun auch das N64 befallen haben, fing ich an zu stöhnen. Meiner Meinung nach ist es Schwachsinn, Monster zu züchten und sich dann zu freuen, wenn sie zehn Tage lang leben. Man hockt andauernd vor dem Nintendo 64 und flößt seinem Tierchen Getränke etc. ein, lauscht enthusiastisch über Kopfhörerset einem kindischen Gepiepse und findet es cool, mit seinem Hausmonster zu sprechen. Ich kann es verstehen, daß es verlockend klingt, aber ich finde, daß der gesunde Menschenverstand es einem verbietet, ein computerisiertes Lebewesen zu betreuen. Zu Beginn mögen vielleicht hohe Verkaufszahlen einen Boom andeuten, was sich aber bals wieder legen wird, denn das Gameplay solcher Titel ist wahrlich nicht gerade berauschend, und das N64 ist eigentlich zu höherem bestimmt. *Michael Berger, Stuttgart*

Hallo VG-Redaktion, folgendes zu Eurem Forumthema: Was in Japan gut ankommt und von klugen Nintendoköpfen als zukunftsweisende Spiele-Philosophie gepriesen wird, kann keinesfalls auf europäische Verhältnisse übertragen werden. Dafür sind Mentalität und Spielevorlieben zu unterschiedlich. Ich zum Beispiel sitze gerne mit Freunden zusammen vor Konsole und Bildschirm. Mit mehreren Leuten macht Zocken erheblich mehr Spaß. Die Pocket-Monster-Spiele spielt man doch in erster Linie allein und dazu noch mit beschränkten Hardwaremöglichkeiten. Selbst das Aufrüsten von Altgeräten mit teurem Zubehör, wie Nintendo es jetzt mit dem Gameboy vorhat, wird bei uns bestimmt nur wenige Freunde finden (siehe Sega). Von einem Nintendo 64 als Konkurrenten von PlayStation, Sega- und sonstigen Konsolen erwarte ich gewohnte Spielegenres, jedoch in grafisch und optisch herausragender Qualität. Ich glaube kaum, daß die nichtjapanische Welt scharf darauf ist, künftig nur noch Monster zu pflegen, tauschen, sammeln und zu erweitern. Ausführlichere Informationen über Pocket-Monster sind folglich unnötig. *Christian Jungblut,*

Da mich die Entwicklung der Software in Japan für das N64 schon seit geraumer Zeit nervt, wollte ich Eurem Aufruf folgen und Euch meine Meinung zukommen lassen. (Anm. d.Red.: Nun folgt etwas Fäkaliensprache...) Sorry, aber es ist sonst nicht meine Art, so zu reden, doch in diesem Fall mache ich eine Ausnahme. Sagt mir doch bitte, wer denn die kunterbunten Smartie-Knuddel-Woll-Wattebäuschchen und die "Elliot, das Schmunzelmonster"-Flugsaurier mit Stummelfüßchen und Kulleraugen zur jeweils vollen Stunde per Mikro füttern will?? Ich auf keinen Fall! Warum soll ich auf einem Gameboy ein derart gentechnisch verändertes Haustier züchten, welches ich dann nach reichlich Training und Aufzucht gegen das meines besten Freundes kämpfen lassen soll? Selbst wenn die Kampfarena ein 64-Bit-Schauplatz ist, da fällt mir nur Obelix ein: "Die spinnen, die Japaner!" Wenn das so weitergeht, dann ist bald mit einer Palastrevolution seitens Nintendo of America und Nintendo of Europe zu rechnen. Ich habe ja nichts dagegen, wenn die Japaner meinen, dies könnte ihrem Leben den letzten Sinn geben. Die Spieler in den USA und in Europa kaufen ja Spiele wie *Tomb Raider 2*, *Resident Evil 2*, *Goldeneye* oder *Extreme G*. Wer wird da bereit sein, für ein Spiel ca. DM 130,-- auszugeben (bei Importen wegen der BPjS noch mehr), um dann als Polygon-Haustierzüchter seine Freunde zu finden? Rare und Acclaim machen da schon eher vor, wie man den Markt richtig bedient. Selbst wenn sich der asiatische Raum weniger von deren Produkten begeistert zeigt, so erwirtschaftete man damit dennoch Rekordgewinne. Doch was passiert, wenn die große Konzernmutter per Dekret die Verlautbarung austeilt, daß Pocket-Monster-Spiele zu bevorzugen sind? Sony kann sich lächelnd zurücklehnen, und selbst Sega wird sich freuen und mit neuer Hardware wieder gut mitmischen können, trotz bereits verloren geglaubtem Boden. Meiner Meinung nach kränkelt sowieso die gesamte Taktik und Marketingpolitik von Big N: Modemanschluß des 64 DD canceln, da zu teuer, Erscheinungstermine wild hinausschieben, große Projekte ankündigen und sie wieder abbrechen, kein CD-Rom-Laufwerk usw. Trotzdem bin ich (noch!) froh, auf meinem US-N64 zu spielen, doch so langsam fehlt qualitativer und quantitativer Nachschub. Die Nintendo-Manager in Japan mögen vielleicht meinen, sie hätten eine Marktlücke entdeckt, doch wo bitte ist der Markt außerhalb Japans? Trotz alledem hoffe ich noch auf eine Wende und eine klare Firmenpolitik. Das Nintendo 64 ist nämlich sehr gut, macht was draus! Bleibt bitte an dem Thema dran, bis die Tage! *Oliver Mühleisen, Gerlingen*

Hallo VG-Crew! Ich war immer ein Nintendo-Fan, obwohl ich auch andere Konsolen und einen leistungsstarken PC besitze. Jedoch graust es mir langsam bei der weiteren Entwicklung um das N64, wenn denn die japanischen Ideen auf den europäischen Markt übertragen werden sollen. Daß "der Japaner" auf Kulleraugen und Kopffüßler steht, kann ich problemlos verschmerzen, solange mir das Gameplay zusagt. Deshalb gefallen mir auch typische Nintendo-Jump'n'Runs, da sie trotz Super-Niedlichgrafik durch ihre geniale Spielbarkeit bestechen. Jedoch schlägt Nintendo derzeit einen gewaltigen Kinderzimmer-Trend ein, der mir als erwachsenem Zocker doch zuviel wird. Mit der Fixierung auf Pocket-Monster-Firlefanz wird leider deutlich, daß ein Spruch wie "Nintendo für Kinder, PlayStation für die älteren Spieler" mehr und mehr an Richtigkeit gewinnt. Und das dürfte eigentlich nicht im Interesse Nintendos sein, da sich Jugendliche auch eher an PlayStation-Titeln orientieren, als am Big-N-Niedlichkeitsoverkill. Daß das N64 irgendwie bei mir nicht mehr so

einschlägt, wie seinerzeit das SNES, merke ich daran, daß ich nur vier N64-Titel besitze, im Gegensatz zu zig PS-Games. Wenn die Zukunft von Nintendo tatsächlich so aussehen wird, wie bei Euch geschildert, dann sage ich als europäisch sozialisierter Spieler "Gute Nacht, Big N". Ach ja, dann noch etwas zu Oldie-Compilations und Emulatoren. Als Videospieler mit über 15 Jahren Erfahrung habe ich mir auch Namco/Williams-Oldie-Sammlungen gekauft. Ich fühle mich dabei aber schon ein wenig über den Tisch gezogen. Vollpreis für ca. fünf Super-Oldies?! Naja, was tut man nicht alles aus Nostalgie... Auf eine Compilation-CD gehören meiner Meinung nach mindestens zwanzig Oldies, will man dem Kunden schon den Vollpreis aus der Tasche ziehen. Schließlich handelt es sich nun mal um olle Kamellen, die größtenteils außer Nostalgie keinen aktuellen Wert mehr haben. P.S.: Gibt's eigentlich eine E-Mail-Adresse, an die man Leserpost schicken kann?
Euer treuer Leser **Frank Weese, Bergisch Gladbach**

Servus alle miteinander! Mit Spannung verfolge ich immer Euer Diskussionsforum. Diesmal ist ein Thema dran, zu dem ich mich äußern möchte. Zugegeben, Pocket Monster und Konsorten sind zur Zeit ziemlich erfolgreich in Nippon. Aber war das nicht auch das Tamagotchi? Japan ist immer für schnelle Gags zu haben, aber sehr lange hält die Begeisterung für neue Ideen nie an. Ich denke, daß sich spätestens nächstes Jahr die Rieseneuphorie um Pokemon wieder gelegt haben wird. Ebenfalls glaube ich, daß die Zukunft des N64, ja der gesamten Software-Industrie, nicht von einem Modegag stark beeinflußt werden kann. Sicher, mit dem schleppenden Verkauf des N64 und der Einführung des 64 DD setzt Nintendo natürlich alles daran, das neue "Genre" derart auszunutzen, daß ein Maximum an Profit daraus geschlagen wird. Da die Kombination N64 – 64 DD geradezu prädestiniert ist für solche Spielereien wie Life-Simulation oder den Datenaustausch (mit Gameboy zum Beispiel), kann die Rechnung von Nintendo sogar aufgehen. Aber nur, wenn man sich nicht auf dieses eine Prinzip versteift. Die Konkurrenz um Sony und Sega wird den Spieler schließlich kontinuierlich weiter mit Jump'n'Runs, Beat'em Ups, Shoot'em Ups, Rennspielen und RPGs versorgen. Um da mitzuhalten, wird Big N auf lange Sicht nichts anderes übrig bleiben, als diese Genres weiter zu fördern. Summa Sumarum möchte ich behaupten, daß es sich bei Pokemon und Tamagotchi um ganz normale Software handelt, die sich ihren Platz in der Geschichte der Videospiele verdient hat. Diese Software wird andere nicht verdrängen können. Gab es nicht auch um *Dragon Quest 6*, *Final Fantasy VII* oder andere RPGs Massenhysterien? Und gibt es deswegen nur noch RPGs? Nein! Danke fürs Zuhören. (Anm. d. Red.: Unter den nun folgenden sieben P.S.en haben wir uns zwei herausgesucht)
P.S.: Was hat Ralph auf Seite zwölf in der VG 3/98 mit Mario gemacht?
P.P.S.: Ich habe gehört, Tet ist endlich mit Bublegum Crisis 7+8 fertig? Gratulation (Fanfare)!
Euer sehr sehr treuer Leser (seit 57 Ausgaben!)
Manuel Dillinger, Hohenau

Die Auswertung Eurer reichhaltigen Zuschriften zum Nintendo-Pocket-Monster-Thema brachte ein äußerst erstaunliches Ergebnis zutage: Nicht ein einziger unter Euch (!) findet etwas Positives an der derzeitigen Entwicklung in Japan. Toleranz ist zwar vorhanden, aber der Grundtenor scheint stets der gleiche zu sein: Laßt doch die Japaner glücklich werden mit ihren Monsterzüchtungen, wir wollen weiterhin "richtige" Spiele! Dies spiegelt im großen und ganzen auch die Meinung hier in der Redaktion wider. Wie Manuel schon richtig bemerkt hat, wird es sich Nintendo gar nicht leisten können, diese Marketingstrategie auch hier in Europa und den USA zu verfolgen und nur noch Pocket-Monster-Games zu veröffentlichen, wollen sie nicht noch weitere Marktanteile verlieren. Und selbst wenn: Es gibt noch genügend andere Firmen wie Rare, Acclaim, Konami und GT, die sich um das N64 kümmern. Um die Zukunft braucht uns deshalb nicht bange zu sein. Genauso wie der Tamagotchi-Boom wird sicher auch der PM-Wahn nicht ungeahnte Ausmaße annehmen, und die Wogen werden sich wieder glätten. Zur Menge: Wir sind auch der Ansicht, ein paar mehr Oldies pro Scheibe würden vor allem bei den Namco-Compilations dem hohen Preis gerecht werden. Meistens finden sich nur ein bis zwei wirklich gute Arcade-Klassiker, und der Rest besteht aus unbekannter Dutzendware. Aber solange sie gekauft werden, wird sich das wohl nicht ändern. Klar haben wir auch eine E-Mail-Adresse, sie steht, genauso wie die Anschrift, im Impressum. Alternativ schreibt Ihr an meine verlagsinterne Adresse für Leserpost, die zusammen mit der E-mail-Adresse im Kasten hier in den Leserbriefseiten zu finden ist. Zu Manuel: Hehe, ich habe ihn abgemurkst, eiskalt und ohne Reue. Schade nur, daß das mit einer Lightgun nicht möglich ist. Woher weißt Du, wo Tet gerade herumübersetzt?! Selbst wenn er fertig wäre (wir können ihn nicht fragen, da gerade in Tokio auf der Messe), neue Filme warten schon zuhauf auf seine Dolmetscherkenntnisse.

April, April

Da sich die Videospielbranche mit ihrer immensen Gerüchteküche bekanntlich hervorragend dafür eignet, konnten wir es uns diesmal auch nicht verkneifen, Euch in den April zu schicken. Eigentlich dachte ich mir ja, man würde den PlayStation 2 – Fake im Editorial mit dem stinknormalen CD-Rom-Laufwerk mit seitlich angeklebten Sony-Pads (Kabel wurden via Adobe Photoshop wegretuschiert) sofort entlarven, aber selbst unser Alex kam nach der Lektüre des Edis angerannt mit hochrotem Kopf und jammerte: "Davon weiß ich ja noch gar nichts, wann und wo findet das Ganze statt, erzähl schon, Ralph!" Damit war er natürlich die Lachnummer der Redaktion für den Rest der Woche. Ihn scheinen wohl die strategisch gut im Bild plazierten Yaroze-Entwicklungsunterlagen überzeugt zu haben... Wie dem auch sei, im Edi der VG 4/98 steckt bis auf die Tatsache, daß an ***Resident Evil 3*** *tatsächlich schon entwickelt wird, kein Fünkchen Wahrheit. Löchert uns dazu aber bitte nicht mit Fragen, es gibt noch keinerlei Informationen zu diesem Projekt. Den zweiten Scherz müßte aber jeder durchschaut haben, oder? Genauere Aufklärung hierüber findet Ihr am Tatort, also den News-Seiten.*

Sega: Saturn & Katana

Hallo Ralph! Normalerweise bin ich ja nicht so erfreut, wenn einer von Euch die Segel streicht, aber der Weggang von Rob scheint sich ja äußerst positiv ausgewirkt zu haben. Berichte über SNK-Beat-em Ups, Saturn-Import-Tests und die Erwähnung mehrerer Japano-RPGs: Das gab's bei Euch schon lange nicht mehr, weiter und noch mehr davon! Trotz anfänglicher Skepsis meinerseits scheint Alex übrigens wirklich eine Bereicherung zu sein. Doch nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Es gab schon immer Top-Games, die eine riesige Fangemeinde hatten und auch wirklich gut waren bzw. sind. Mittlerweile ist die Sache meiner Meinung nach völlig aus den Fugen geraten. Beispiel: *Tekken 2*. Das Spiel ist sein Geld wirklich wert. Jedoch scheint kaum jemand zu wissen, daß *Virtua Fighter 2* mindestens genauso gut ist, und der Vorgänger das Genre an sich überhaupt erst begründet hat. Aber immer, wenn es um 3D-Prügler geht, hört man nur Tekken, Tekken und VF wird (wenn überhaupt) nur als zweites genannt. Bei anderen Spielen verhält es sich genauso. Alle Mags geben *Nights* eine bessere Bewertung als *Crash Bandicoot*, und dennoch wird Segas Harlekin von diesem gnadenlos untergebuttert. Selbiges trifft auf den Vergleich *Sega Rally – Rage Racer* zu. Nein, ich bin kein besessener Sega-Freak, aber mir gehen diese Mega-Hypes auf die Nerven. Es mag ja sein, daß der Saturn hierzulande nicht weit verbreitet ist, aber deswegen darf man die Qualität eines Spiels nicht außer acht lassen. **Robert Golze, Ladeburg**

Hi Leute! Beim Namen Sega denken viele an Hardwareflops und an den ewigen Zweiten im Videospiele-Business. Vielleicht ist es gerade diese Underdogposition, die Sega-Fans umso enger mit ihrer Konsole verschweißt. Unbestreitbar ist jedoch, daß Sega einer der besten Softwareentwickler der Welt ist, der auch bezüglich Quantität an Eigenentwicklungen die Nase vorn hat. Aufgrund der derzeitigen Marktlage und des Sony-Erfolgs hatte man im Sega-Lager zwei Möglichkeiten, darauf zu reagieren: Den Saturn pushen oder ein neues Gerät auf den Markt zu bringen. Nachdem beim Saturn bei der Einführung so ziemlich alles falsch gemacht wurde, angefangen vom hohen Einstiegspreis bis hin zum schlechten Marketing und der Unterschätzung von Sony als Newcomer, wäre ein "Neuanfang" mit derselben Konsole äußerst riskant gewesen. Dieses unrühmliche Kapitel mußte einfach beendet werden. (...) Der Saturn kann mit der aktuellen Model-3-Hardware doch vorne und hinten nicht mehr mithalten (genauso wie die restliche Konsolenkonkurrenz auch). Segas Stärke liegt aber nun mal in ihren hauseigenen Automatenumsetzungen. Model-2 war schon

schwierig genug umzusetzen, für Model 3 muß eine neue Heimkonsole her. Aber ich sehe es schon kommen. Sega stellt die neue Maschine vor, und statt sich über (hoffentlich, man muß ja aus seinen Fehlern lernen!) konkurrenzlose Technik, ein starkes Softwarelineup und moderate Preispolitik zu freuen, mahnen die Videospielmagazine zur Vorsicht. Sega wäre ja schon mit dem Saturn eher unglücklich gewesen, also könnte man nur dazu raten, erstmal abzuwarten. Das Ergebnis sieht dann so aus: Wer wartet, kauft nicht. Also warten erstmal alle und keiner kauft. Da somit die Absatzzahlen nicht berauschend sind, kommen die Medien zum Schluß, mit ihrer Prognose wohl richtig gelegen zu haben, und folglich kaufen noch weniger, und Katana wird ein Flop. Als ob Saturn-User für sich genommen mit ihrer Konsole nur unzufrieden sein müßten. Mehr als ein Spitzenspiel pro Monat leisten sich die wenigsten, man muß die Spiele ja (a) bezahlen und (b) auch durchspielen. Und diese Spitzentitel sind auch für den Saturn erschienen. Aber die künstlich aufgebauschte Stimmung, an der die Medien nicht unschuldig waren, führten dazu, daß es selbst dem Spieler bald wichtiger ist, die Marktanteile seiner Konsole zu wissen, als ein gutes Stück Software zu zocken. Fazit: Falls Sega diesmal alles richtig machen sollte, tragt nicht zuletzt Ihr die Verantwortung, ob es ihrer nächsten Konsole so ähnlich ergeht wie dem Vorgänger, oder ob Sega vielleicht den Nimbus des ewigen Verlierers abstreifen kann. *Christian Grote, Kiel*

Sega, das ewige Problemkind des Videospielbusiness! Robert beklagt sich, daß Saturn-Toptitel nicht ausreichend gewürdigt werden. So können wir das nicht stehenlassen. Sowohl Sega Rally, *Winter Heat, Virtua Fighter 2* als auch *Nights* haben bei uns allesamt ein dickes Zwei-Seiten-Review abgeräumt und damit keine Zeile weniger als ihre Sony-Konkurrenten, auch als die Marktbalance schon deutlich Richtung Sony hinkte. Daß die Sony-Titel trotzdem in aller Munde sind, liegt natürlich am überlegenen Marketingpotential von Sony: Anzeigen, Sponsoring (UEFA Champions League, Bravo TV) und TV-Spots brennen den Namen und die Spiele ins Gedächtnis ein. Bei Sega herrscht da im Moment klarerweise absolute Flaute. Nicht anders ergeht es übrigens den SNK-Spielen, die in punkto Grafik, Gameplay und Originalität mit den 2D-Fightern von Branchenriesen wie Capcom schon längst mindestens gleichgezogen, aber hierzulande nur einen geringen Bruchteil deren Bekanntheitsgrades erreicht haben. Christians Vorhersage mit der Medienberichterstattung hinsichtlich Katana enthält schon ein Fünkchen Wahrheit. Wir werden uns aber mit Sicherheit nicht hinstellen und zum Release bedingungslos hinausposaunen: "Kauft die neue Sega-Konsole". Dazu haben wir schon zuviele Flops miterlebt (Mega-CD, 32X und nicht zuletzt leider auch der Saturn). Einer kritischen Berichterstattung dürft Ihr Euch aber sicher sein. Im übrigen muß im Konsolenwettstreit immer einer oder sogar mehrere der/die Verlierer sein. Ein Rückblick zeigt, daß der Markt noch nie mehr als zwei starke Konsolensysteme nebeneinander ertragen hat (Master System – NES, Mega Drive – Super NES und jetzt eben PlayStation -N64). Das kann sich in der nächsten Generation aber schnell wieder ändern, denn schließlich verkauft immer noch die Software die Hardware. Und mit Blick auf Nintendo und dem ersten Thema auf diesen Seiten ziehen da bei jemandem zumindest dunkle Wolken am (westlichen) Spielehimmel auf.

ADRESSE LESERPOST

Für alle Leute, bei denen meinungstechnisch die Kreativität eher beim Internet-Surfen sprudelt, gibt's ab jetzt neben der klassischen Anschrift auch meine E-Mail-Adresse zwecks Kommunikation. Also: Bei allen Fragen, Anregungen, Bemerkungen, Beschimpfungen rund um die Spielewelt und uns, schreibt entweder an:

Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Deutschland
oder via E-Mail: rkarels@wekanet.de

RAT UND TAT

Immer wieder kommen Anfragen Eurerseits zu verschiedenen Technik-Begriffen wie Gouraud Shading, Mip Mapping und dergleichen. Aus diesem Grunde verwandeln wir Rat&Tat in dieser Ausgabe in ein Mini-Lexikon. Außerdem küren wir die Web-Site des Monats, die auf Wunsch in jeder Ausgabe neu präsentiert wird. Was denkt Ihr darüber?



TECHNIK-LEXIKON

Echtzeit 3D-Grafik

Man spricht von Echtzeit-3D-Grafik, wenn ein dreidimensionales Bild permanent von der Konsole (nach-) berechnet wird, abhängig von den Aktionen des Spielers. Letzterer bewegt sich völlig frei in einer dreidimensionalen Welt, die nur vom Konzept des Spiels eingeschränkt wird (Türen, Routen etc.).

Environment Mapping

Technik, die verwendet wird, um realistische Bilder und Reflexionen auf Polygon-Oberflächen zu schaffen. Die reale Welt strotzt bekanntlich nur so vor Effekten und Lichteinwirkungen, die in den meisten Videospielen leider fehlen, da es einer hohen Rechenleistung und Programmierkunst bedarf, um so etwas in Echtzeit darzustellen.

Bit

In der Informatik die elementare Einheit, die nur die Werte Null und Eins annehmen kann. Diese Bezeichnung wird als Maßeinheit für die Rechenleistung der Prozessoren sowie die Speicherkapazität benutzt.

Anti-Aliasing

Technik, die zum Weichzeichnen von Texturen benützt wird, um Effekte wie das "zackige" Randerscheinungsbild bei herangezoomten pixeligen Oberflächen zu vermeiden. Dabei werden die Umrandungspixel in den Farben der umliegenden Objekte eingefärbt. Eine Spezialität des N64, welche die oft als "verwaschen" bezeichneten Texturen ergibt.

FPS

Frames per Second, also Bilder pro Sekunde. Eine Maßeinheit, die die angesprochene Frequenz der hintereinander ausgestrahlten Einzelbilder angibt, welche eine Illusion der Bewegung vorgaukeln sollen. Ein durchschnittlicher Zeichentrickfilm erreicht 10 fps, ein Kinofilm 24,

FORUMTHEMA

Diesmal wollen wir uns in eigener Sache mit Importen beschäftigen. Bisher haben wir diese im News-Teil oder in Previews abgehandelt, ohne jedoch eine wertende Beurteilung vorzunehmen. Soll das in Eurem Sinne weiter so gehandhabt werden, oder wünscht Ihr Euch eine spezielle Import-Ecke mit kurzen Eindrücken à la Daumen hoch/runter? Sollen wir einen Unterschied machen zwischen Titeln, die für einen PAL-Release wohl nicht in Frage kommen und sicheren Umsetzungskandidaten? Oder seid Ihr gar für eine echte Import-Testrubrik? Kurz und gut: Schreibt uns Eure Meinung, wie Ihr Importe in Zukunft in der VIDEO GAMES behandelt sehen möchtet!

das Fernsehen 25. Einige Videospiele kommen auf bis zu 60 fps.

Vorberechnete 3D-Grafik

Meistens in Form eines Render-Vor- und Zwischenspanns anzutreffen. Diese Filme werden auf sündhaft teuren Workstations erschaffen und auf der Spiel-CD abgelegt, um dann bei Bedarf einfach abgespielt zu werden. Tolle Grafik, aber keine oder sehr geringe Einflußnahme des Spielers sind deren Kennzeichen. Beispiel: Resident Evil.

Texture Mapping

Dies wird zur Verschönerung von 3D-Polygon-Grafik eingesetzt und ist mittlerweile Standard auf 32- und 64-Bit-Niveau. Ein gutes Beispiel stellt *Star Fox* dar. In der mit FX-Chip ausgestatteten 16-bit-Variante flog man durch eine Landschaft aus einfarbigen geometrischen Objekten. Im N64-Nachfolger sind diese nun sozusagen mit Bildern (den Texturen) "beklebt", die die Landschaft natürlich wesentlich ansehnlicher gestalten.

Motion Capture

Diese Technologie erlaubt es, die Bewegungen eines Lebewesens (Fußballer, Hund etc.) originalgetreu in einer 3D-Umgebung zu simulieren. Der Akteur wird mit Dutzenden Meßwertgebern behaftet, die jede kleinste Bewegung registrieren und an eine Workstation weiterleiten, die daraus ein 3D-Modell erstellt.

Bit-Map-Grafik

Bit-Map-Grafik ist aus einzelnen, colorierten Punkten zusammengesetzt. Alle 2D-Grafiken (gezeichnete Grafik) bestehen aus Bit-Maps (so auch die Hintergründe von *Tekken 2* z.B.), während 3D-Grafiken durch zusammengesetzte geometrische Objekte realisiert und berechnet werden.

Shading

Eine Methode zur Verschönerung von 3D-Szenarios. Die Farbstärke von Texturen verschiedener Polygone werden via Lichtquellen variiert.

WEB-SITE DES MONATS

Bei unseren nächtelangen Web-Streifzügen stoßen wir oft auf wirklich interessante und topaktuelle Sites, so z.B. Madman's Cafe (http://mmcafe.telnet.or.jp/), einer im Restaurant-Stil konzipierten Page mit Vorspeise, Hauptgang, Dessert, bei der Ihr Infos und Dutzende Screenshots zu den neuesten Arcade-Games (hauptsächlich Beat'em Ups von Capcom und SNK) findet. Zur Zeit werden *Real Bout Fatal Fury 2, Marvel vs. Capcom, King of Fighters: Kyo, SF Ex plus Alpha 2* und viele mehr gefeatured. Auch eine hübsche Art Gallery mit Fighting Babes (Mai Shiranui, Yuri Sakazaki etc.) reizt zum Besuch. Surft vorbei!

KAFFEEFAHRT

Neulich bei NOE

Irgendwann hat sich bestimmt jeder schon mal den auf unzähligen Spieleverpackungen verewigten, seltsam klingenden Namen des Firmensitzes von Nintendo of Europe auf der Zunge zergehen lassen. Wir wollten jetzt endlich auch wissen, was dort konkret abgeht und sind hingedüst nach magic Großostheim, um dem Nintendo Center von innen einen Besuch abzustatten.

Bevor eine reparierte Konsole Großostheim verläßt, muß diese erst 24 Stunden ans Netz.

Kleine Wunder werden gleich erledigt, größere Reparaturen weiter deligiert.

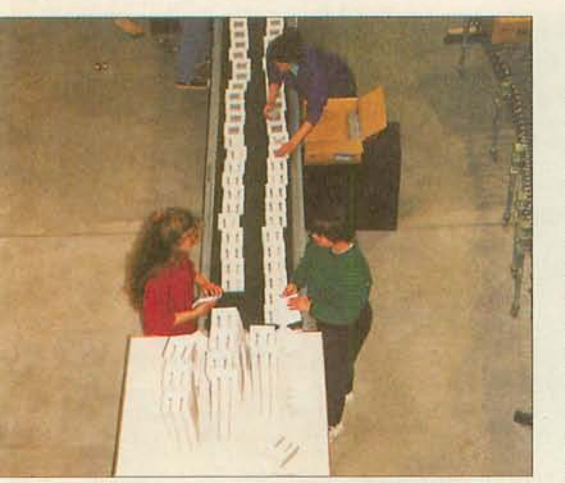
Neben der europäischen Hauptverwaltung, der Spiele- und Konsumentenberatungs-Hotline, einer lückenlosen Modulbibliothek für Mitarbeiter (jedes als Pal-Version erschienene N64- und SNES-, NES und GB-Modul ist in sechsfacher Ausführung vorhanden) befindet sich hinter dem drei Meter hohen Sicherheitszaun außerdem das "Pre-Testing" (Reparaturabteilung); und last but not least Ali Babas Räuberhöhle (Nintendos Zentrallager). Rund 250 Angestellte arbeiten in den verschiedenen Abteilungen zum Wohle des Spielers.

Die Wieder-Ganz-Macher

Sieben Leute sind beim Pre-Testing dafür verantwortlich, daß Ihr jedes in Deutschland, Österreich oder der Schweiz gekaufte Nintendo-Produkt innerhalb der ersten sechs Monate umsonst und nach Ablauf der Frist gegen Zuzahlung einer Pauschale ersetzt bekommt. Diese Garantie bezieht sich auch auf die allerersten NES-Titel. Gesetzt den Fall, Ihr bekommt sentimentale Anwandlungen und wollt wieder einmal "Iceclimber" spielen, stellt dann jedoch fest, daß das Modul beim letzten Hochwasser doch mehr in Mitleidenschaft gezogen wurde als befürchtet, so könnt Ihr auch dieses Uraltspiel noch einschicken und bekommt, gegen Zahlung von 35 Mark, ein Austauschprodukt. Game-Boy-Spiele schlagen mit 30 Mark zu Buche, SNES- und N64-Titel mit 50 bzw. 58 Otzen – immer vorausgesetzt, das Kaufdatum liegt länger als ein halbes Jahr zurück.

Ausgesprochen kundenfreundlich ist außerdem die Zusage, daß jedes Paket spätestens nach zwei Wochen wieder beim Einsender zurück ist. Hierbei nimmt die Post ohnehin den größten Zeitfaktor ein. Nach Erfassung in der Nintendo-Poststelle und der Diagnose geht nämlich sofort ein Ersatzgerät oder -modul an den Kunden zurück (reparierte Konsolen durchlaufen zuvor noch einen 24-Stunden-Dauertest). Länger kann es lediglich dann dauern, wenn jemand darauf besteht, exakt seine Konsole wieder zugeschickt zu bekommen.

Wie uns vor Ort demonstriert wurde, sind die meisten eingesandten Spiele (ca. 40%) übrigens gar nicht defekt. Oftmals verzweifeln die Leute nur an schweren Gegnern. Ein klassischer Fall war auch Mario Allstars (SNES). Viele Kids schickten ihr Modul nach Großostheim zurück und behaupteten, Mario könne nicht mehr springen. Das Problem war lediglich, daß die Tastenbelegung verstellt und diese beim nächsten Start vom Batteriespeicher automatisch übernommen worden. In jedem Reklamationsfall simuliert ein Computer an speziellen Testing Stations das Spiel und prüft, ob die Check-Summen des Programms stimmen. Während eines weite-



So sieht die Testing-Station für defekte Module aus: Reinstecken, Code für das Spiel einhecken und fertig. Findet die Maschine keinen Fehler, schraubt der freundliche Mr. Rastaman das Modul auf.

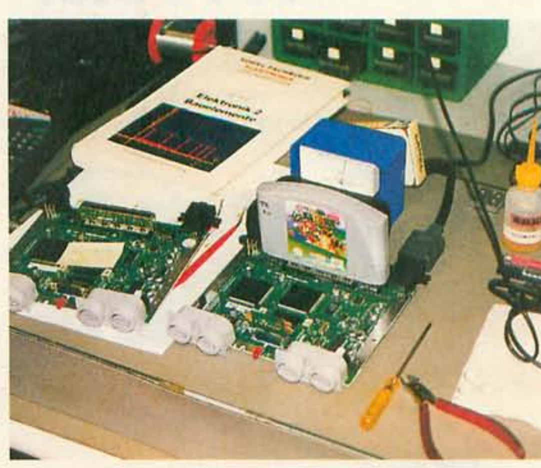
Hier ein Spezialmodul zur Überprüfung von defekten N64-Joypads (Bild oben).

Der HJK-Nachfahre mit gaaanz alten NES-Spielen, auf die es immer noch Garantie gibt.

ren Arbeitsschritts werden dann die Kontakte im Modul bzw. auf der Platine kontrolliert. Kleinere Lötarbeiten erledigen die Mitarbeiter im Haus selbst. Schwierigere Fälle, bei denen der Fehler nicht gleich ersichtlich ist, werden an eine externe Firma weitergeleitet. In den ersten drei Monaten dieses Jahres sind ca. 1.400 N64-Konsolen und 300 defekte N64-Spiele eingegangen; im 16- und 8-Bit-Sektor entsprechend weniger. Völlig geschrottete Geräte, Pads, etc. werden übrigens nicht einfach weggeschmissen, sondern in einer Behindertenwerkstatt zerlegt, und verwertbare Teile sogar recycelt. Zu den lustigsten Eingängen der Reparaturabteilung gehört neben dem Super Nintendo mit reingequetschtem Kanarienvogel (tot) auf alle Fälle noch der Wohnungsbrand-Survivor-Game-Boy. Trotz völlig verkohltem und verzogenem Gehäuse war er noch funktionstüchtig. Auch solch ein Gerät wird unabhängig vom sechsmonatigen Garantieanspruch gegen eine Pauschalgebühr von 50 Mark ausgetauscht. Da kann man wirklich nicht meckern!

Das Europalager

Da der gesamte europäische Markt von hier aus versorgt wird, herrscht logischerweise jeden Tag ein reges Treiben bei der Warenannahme. LKW-Fahrer, die vom Frankfurter Flughafen Nachschub aus Japan bringen, geben den Kollegen der internationalen Speditionen, die Nintendos begehrte Ware im europäischen Umland verteilen, quasi die Klinke in die Hand. Um die Transportkosten gering zu halten, wird das Packaging erst in Großostheim vorgenommen. Neue Spiele kommen immer in 120er (SNES/N64) oder 300er Kartons (GB) an und werden dann im Lager am Fließband in die betreffenden Länderverpackungen gesteckt. Da Importzölle normalerweise sofort bei Einfuhr einer Ware in die EU fällig werden, Nintendo aber andererseits gewaltige Warenbestände z.B. vor Weihnachten oder Ostern bereithält (die dann dementsprechend rechtzeitig bestellt werden müssen), hat das Aschaffenburger Hauptzollamt einem besonderen Abkommen zugestimmt. Teile von Nintendos Lagerhalle sind als Zollager deklariert, wo die Ware dann zwar physisch schon anwesend sein darf, sich aber zollrechtlich noch auf exterritiorialem Boden befindet. Erst kurz bevor die Bestellung eines großen Warenhauses, wie z.B. Karstadt, dann ausgeliefert wird, fahren Staplerfahrer die entsprechende Charge vom abgesperrten Bereich "über die Grenze" in den normalen Teil, und auch erst dann wird der Zoll fällig. Damit auch alles mit rechten Dingen zugeht, ist eine Person, die das Vertrauen vom Zoll genießt, rund um die Uhr damit beschäftigt, das Hin und Her der vielen Kisten zu überwachen. Wenn man bedenkt, daß in dem von außen unscheinbaren Gebäude zu Spitzenzeiten Konsolen und Spiele mit einem Warenwert von 100 Millionen Mark und mehr lagern, sicher eine stressige Angelegenheit. Schade, daß Big N hier keine Führungen für Otto Normalverbraucher anbietet. Ansonsten wäre Großostheim für alle Spielefreaks wirklich eine Reise wert. *ds*



Auch ein N64 macht manchmal Zicken. So sieht das gute Stück ohne Plastikverkleidung aus.

Skullmonkeys Gewinnspiel

Nachdem der witzige Antiheld Klayman erst unsere Herzen im Sturm erobert hat (VG-Wertung **90%**), und nun auch der Großteil aller Leser ziemlich angetan von diesem erfrischend anderen Jump'n Run zu sein scheint, haben wir in Zusammenarbeit mit *Electronic Arts* als Zugabe noch eine Competition auf die Beine gestellt. Um teilnehmen zu können, müßt Ihr nur die nachfolgenden Fragen nach bestem Wissen und Gewissen beantworten, die richtigen Lösungsbuchstaben zu jeder Frage (außer bei Nr. 4) auf eine Postkarte schreiben (Absender nicht vergessen!!!) und das Ergebnis an folgende Adresse schicken:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "Lehmann"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing



Frage 1: Was hält das Wesen da oben in seiner Hand?
a) Kalenderblatt vom September 1997
b) Bauplan für die Evil Engine Nr. 9
c) Piktogramm des neunten Gebots ("Du sollst Deine dritten Zähne pflegen wie Dich selbst")



Frage 2: Welcher Belag ist auf den Sandwiches der beiden drauf?
a) Mortadella und Tomate
b) Erdnußbutter und Marmelade
c) Philadelphia



Frage 3: Wie heißt der Freak mit dem Fernglas?
a) Klogg
b) Joe-Head-Joe
c) Rofont



Frage 4: Was hat der Irre bloß vor bzw. was würdet Ihr damit am liebsten tun?
Bringt drei gute TNT-Verwendungsmöglichkeiten zu Papier (zündende Ideen bevorzugt).



Frage 5: Was geht in diesem Skullmonkey gerade vor?
a) Er langweilt sich schrecklich und überlegt, wem er einen Streich spielen könnte
b) Ihm ist schlecht, er muß sich gleich übergeben
c) Er macht sich vor Angst fast in die Hose



Frage 6: Wer wird hier gerade erschaffen?
a) Planet Erde
b) Planet Idznak
c) Gar nichts, im Layout wurde lediglich das falsche Bild eingebaut



Eine von nur zehn weltweit existierenden, handgefertigten original Klayman-Knetfiguren (Höhe ca. 20 cm) von Neverhood aus Kalifornien + 1x Skullmonkeys für die PlayStation.





2.-11. Preis:

Je Ein Electronic-Arts-Überraschungspaket mit Aufkleber, T-Shirt, Video, etc.

Ihr habt bis 20. Mai 1998 Zeit, um zu überlegen. Alle bis dahin eingegangenen Karten nehmen an der Ziehung teil (Datum des Poststempels zählt). Mitarbeiter von WEKA und deren Angehörige sind natürlich wie immer von der Teilnahme ausgeschlossen, übrigens genauso wie der Rechtsweg. Die Namen der Gewinner werden dann in Ausgabe 06/98 veröffentlicht.

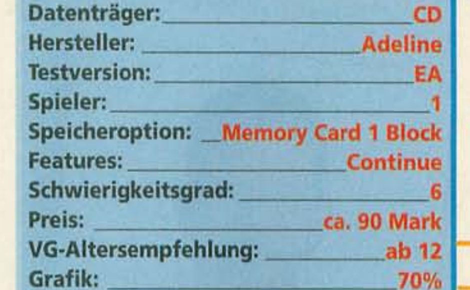
Piratenalarm



P*iracy harms consumers as well as legitimate developers, publishers and retailers*, behauptet zumindest Sony. Doch wenn alle Beteiligten gleichermaßen geschädigt würden, wer hätte dann noch was davon? Gerade diejenigen Konsumenten mit umgebauter PlayStation und CDR-Zugang sind ja subjektiv gesehen eher Nutznießer und nicht Opfer des schmutzigen Geschäfts mit Raubkopien, das vor allem kleineren Spieleherstellern langsam ernsthaft wehtut. Die Fakten sprechen für sich: Hat der Handel letztes Jahr bereits ca. 300.000 CD-Brenner in Deutschland verkauft, so dürfte '98 schon fast die Millionengrenze erreicht werden - Tendenz rasant steigend! Jeder Besitzer eines solchen Geräts brennt im Schnitt acht CDs pro Monat, wobei Sicherungskopien von eigenen Programmen meist im Hintergrund stehen. Auch dem einst als sicher geltenden Speichermedium CD ist jetzt das Schicksal aller vorigen Datenträger widerfahren. Daß die PSX-CDs schwarz eingefärbt sind, hat offensichtlich auch keinen großen Unterschied gemacht. Wer aber den unehrlichen Kunden alleine die Schuld an der Misere zuschiebt, versucht oftmals nur von eigenen Versäumnissen abzulenken. Daß beim Diebstahl geistigen Eigentums generell ein geringes bis gar kein Schuldbewußtsein herrscht, ist zwar eine unschöne Tatsache, muß aber nicht mit jeder Hardware-Generation erneut beklagt werden. Auch scheinheilig irgendwelche "Dealer-against-Piracy"-Aktionen ins Leben zu rufen, ist wenig hilfreich. Die Industrie hat die Preisentwicklung bei CD-Brennern und Rohlingen einfach falsch eingeschätzt bzw. ungenügend reagiert, da liegt das Problem. Aber auch Sony selbst hätte schon beim Design der PlayStation-Hauptplatine Vorsorge treffen können, damit die hierzulande inzwischen so populären MOD-Chips gar nicht erst zum Einlöten wären. Nun gut, dieses Kind ist ohnenhin längst in den Brunnen gefallen und wird vermutlich bei der PS 2 anders laufen. Es bleibt den Firmen jetzt nur noch die Möglichkeit, mehr Zeit in die Entwicklung von technischen Blockaden, also besseren Kopierschutzmechanismen zu stecken. Juristische Schritte schaffen vielleicht kurzzeitig Entspannung, vermögen jedoch das mittlerweile erreichte enorme Ausmaß an "Schulhofpiraterie" nicht mehr zurückzuschrauben. *ds*

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab.
Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.
Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen.



WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Adeline
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	70%
Musik:	71%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 80%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **sowie technische Daten.**
Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.
Neu ist unsere Altersempfehlung.
Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren.
Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule.**
Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**



DIRK
Hat den total verschneiten Brenner an einem Wochenende gleich zweimal mit Sommerreifen überlebt. Hut ab oder den Arzt rufen?



WOLFGANG
Denkt nach, ob er mal wieder einen Tag zum ausspannen nach Aachen fährt. Vielleicht bringt er ja was mit, man weiß ja nie...



RALPH
Hat sich mit Tet fast um Tekken 3 geprügelt und mußte gewaltsam von PlayStation und Computer getrennt werden - mit einer Heckenschere.



ALEX
Wollte sich den Schnee nicht antun und hat in der Firma übernachtet. Beim Schlafentzugs-Wettbewerb hat er allerdings nicht gewonnen...



TET
Tet von Hara, inzwischen Hauptmann einer Fliegerstaffel in "Red Baron 2". Allerdings steigt mit dem Rang auch sein Joystick-Verschleiß.

JA! Das sind sie, die fünf Wertungsgesichter:











Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv

DAS KLEIN GEDRUCKTE

gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik", „Musik", „Soundeffekte" und „Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Nintendo 64 zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

Media Control TOP 10

Plattform	Platz	Vormonat	Titel	System
NINTENDO 64	1	(neu)	Snowboard Kids	N64
	2	(1)	Diddi Kong Racing	N64
	3	(5)	Super Mario	N64
	4	(2)	Nagano Winter Olympics '98	N64
	5	(4)	Super Mario Kart	N64
	6	(3)	FIFA ´98 - Die WM-Qualifikation	N64
	7	(neu)	Tetrisphere	N64
	8	(7)	Bomberman	N64
	9	(8)	Cruisin´ USA	N64
	10	(neu)	Fighters Destiny	N64
SATURN	1	(neu)	Bust a Move 3	Saturn
	2	(2)	Resident Evil	Saturn
	3	(10)	Blazing Dragons	Saturn
	4	(6)	Tomb Raider	Saturn
	5	(9)	Dragon Force	Saturn
	6	(4)	FIFA ´98 - Die WM-Qualifikation	Saturn
	7	(neu)	Steep Slope Sliders	Saturn
	8	(1)	Winterheat	Saturn
	9	(-)	Swagman	Saturn
	10	(5)	Command & Conquer	Saturn
PLAYSTATION	1	(1)	FIFA ´98 - Die WM-Qualifikation	PlayStation
	2	(2)	Tomb Raider II	PlayStation
	3	(3)	Formel 1 '97	PlayStation
	4	(neu)	Riven	PlayStation
	5	(4)	Toca Touring Car Championship	PlayStation
	6	(5)	Resident Evil - Director´s Cut	PlayStation
	7	(8)	Final Fantasy VII	PlayStation
	8	(neu)	Bushido Blade	PlayStation
	9	(6)	Crash Bandicoot 2	PlayStation
	10	(10)	Ridge Racer Revolution - Platinum	PlayStation

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	Resident Evil 2	PlayStation	93%
2	Diablo	PlayStation	90%
3	Gex 3D:Return of the Gecko	PlayStation	88%
4	Forsaken	PlayStation	87%
5	Need for Speed 3	PlayStation	86%
6	Panzer Dragoon Saga	Saturn	85%
7	Pitfall 3D	Nintendo 64	83%
8	Point Blank	PlayStation	82%
9	Armoured Core	PlayStation	81%
10	Deathtrap Dungeon	PlayStation	81%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	System
1	Final Fantasy VII	PlayStation
2	Tomb Raider II	PlayStation
3	Resident Evil 2	PlayStation
4	FIFA 98 - Die WM Qualifikation	PlayStation
5	Rare-Shooter	Nintendo 64
6	Diddy Kong Racing	Nintendo 64
7	C & C 2	PlayStation
8	Resident Evil DC	PlayStation
9	Tekken 2	PlayStation
10	V-Rally	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 0 81 21/95-12 98

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT . . Gex 3D: Enter the Gecko, PS
. weil es das beste PlayStation-Jump'n'Run ist

HÖRT ZUR ZEIT . . . . Guildo Horn, Danke!
. . . . . weil ich Euch auch lieb habe! Piep Piep!

FILM-FAVORIT . . . . Mercury Rising
. . . . Bruce Willis läßt's wieder richtig krachen



SPIELT ZUR ZEIT . . . . Tekken 3, PSX
. . . . und die Fäuste fliegen wieder

HÖRT ZUR ZEIT . . . . Modern Talking, Back for good . . . . Kult! Wirkt auf jeder Party!

FILM-FAVORIT. . . . . Tekken-Theater
. . . . kurz und gut



SPIELT ZUR ZEIT . . . . Parasite Eve, PSX
. . . . weil mir Aya besser gefällt als Lara

HÖRT ZUR ZEIT . . . . RE 2 Soundtrack
. . . übertönt den gruseligen Redaktionsalltag

FILM-FAVORIT . . . . Gon Endsequenz
. . . . . . weil er nicht so recht zu Tekken 3 paßt



SPIELT ZUR ZEIT. . . . . Diablo, PSX
. . . . . . an sich ist es immer noch "föllich goil"

HÖRT ZUR ZEIT . . . . Die Ärzte
. . Lara und Ärzte - fantastischer als die "Vier"

FILM-FAVORIT. . . . . Der Schakal
. . . . Ich Willis sehen. Jedesmal.



SPIELT ZUR ZEIT . . . . Forsaken, PSX
. . . . weil meine Augen auf die Weide wollten

HÖRT ZUR ZEIT . . . . GAS, Zauberberg
. . . . . kommt wie Wagner auf Acid (somehow)

FILM-FAVORIT. . . . . Titanic,
. . . da wider Erwarten doch ganz annehmbar

KINOHITS des Monats

Platz	Titel	Kommentar
1	Titanic	Der Chartbreaker
2	Der Schakal	mit Bruce Willis und Richard Gere
3	Besser geht´s nicht	Komödie mit Jack Nickolson
4	Good Will Hunting	mit Robin Williams und Matt Damon
5	Die Akte Jane	Ridley Scott schleift Demi Moore
6	Große Erwartungen	Altmeister Robert De Niro
7	Denn zum Küssen sind sie da	mit Morgan Freeman
8	In & Out	mit Kevin Kline und Tom Selleck
9	George, der aus dem Dschungel kam	Lianen-Spektakel
10	Pippi Langstrumpf	wiedewiedewie sie mir gefällt

Olympic Hockey '98

OH'98 fehlt es an spielerischer Tiefe, um mit Top-Hits wie NHL Breakaway mithalten zu können.

Der puckführende Spieler und die schwarze Gummischeibe selbst sind immer gut zu erkennen.

Kleider machen Spiele: Mit neuem Outfit (d.h. einer offiziellen Nagano-Olympia-Lizenz) kommt die altbekannte Arcade-Umsetzung *Wayne Gretzky 3D Hockey* (siehe Test in der VG 5/97, Spielspaß: 75%) mit nahezu unveränderter Engine noch einmal heraus. Natürlich stehen nun sämtliche olympische Kufencracks inklusive des in der Realität kläglich gescheiterten Canada-All-Star-Teams um Superstar Gretzky zur Verfügung. Ihr könnt in jede Phase des Nagano-Turniers vom Qualifying bis zum Finale einsteigen, oder einfach nur ein simples Trainingsmatch (z.B. fünf gegen den Torhüter) absolvieren. Zahlreiche Optionen erlauben eine exakte Feinjustierung des gewünschten Gameplays (Fouls, Icing an oder aus etc.) und sieben angebotene Kameraperspektiven setzen die Action in Szene. Eine Besonderheit dabei: Man kann sich zwei davon aussuchen und per Knopfdruck in Echtzeit während des Spiels hin- und herschalten. Sowohl die schwarze Hartgummischeibe mit langem Schweif als auch der puckführende Spieler sind gut gekennzeichnet und im Getümmel recht gut erkennbar. Das Gameplay an sich ist für Spielhallenzocker ausgelegt, deshalb relativ unkompliziert, und erinnert irgendwie an die *NBA Jam*-Serie aus demselben Hause. Mit Turboschüben beschleunigt Ihr Eure Jungs kurzzeitig, und schnelles Drücken der Paßtasten im Angriff läßt unglaubliche Manöver fern jeder Realität wahr werden. Auch Direktabnahmen (One-Timers) sind möglich und führen mit hoher Wahrscheinlichkeit zu Toren. Zappelt der Puck im Netz, gibt's leider null Jubelszenen, wahrscheinlich weil's zu oft passiert, denn Drittelergebnisse von 5:5 sind in OH'98 keine Seltenheit. Auf Wunsch schaut Ihr Euch coole Szenen nochmal in Zeitlupe aus jedem beliebigen Blickwinkel an, oder begutachtet die ausführlichen Statistiken. Die Texte im Spiel sind deutsch gehalten, der Kommentar blieb jedoch englisch. *rk*



Konnte das Spiel schon vor einem Jahr nicht unbedingt mitreißen, hat es mittlerweile am Release von Klasse-Hockey-Sims wie Acclaims NHL Breakaway noch schwerer zu knabbern. Grafisch inzwischen nur noch durchschnittlich, locken auch die verschiedenen Perspektiven, von denen keine richtig nahe am Geschehen ist, keinen Fan mehr von der Konkurrenz weg. Das Gameplay ist zu einfach gestrickt, um auch längerfristige Motivation bieten zu können. Andere Arcade-Titel locken den Spieler mit cooler Grafik und fulminanter Action, doch in dieser Richtung hat OH'98 nichts Herausragendes zu bieten. Sicherlich kein schlechter Titel, aber für 150 Mark erwartet man etwas mehr für sein Geld. Anstatt die Kohle für die Olympia-Lizenz zu verpulvern, hätte man lieber das Spielsystem überarbeitet und die Grafik einer Generalüberholung unterzogen. Von der Optionsvielfalt allein lebt heutzutage kein Spiel mehr.

WERTUNG

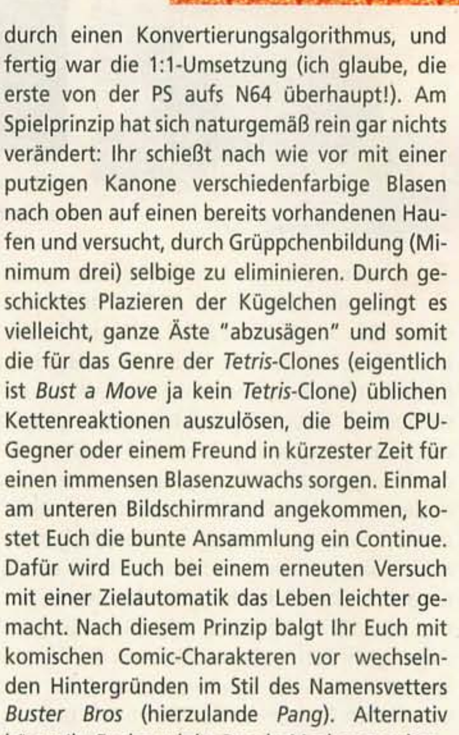
System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Eishockey
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pak-Save
Features:	Optionen en masse
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	60%
Musik:	62%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 65%



Bust a Move 64







Je weiter die Blasenwand nach unten wächst, umso hektischer wird's für Euch!



Im Puzzle-Mode müssen alle Blasen auf dem Screen eliminiert werden.

Lang, lang ist's her, da haben wir in der VG 6/96 ein Geschicklichkeitsspiel von Taito unter dem Import-Namen *Puzzle Bobble 2* getestet und mit 82% Spielspaß bewertet. Offiziell erschien dieser Klassiker, der auch schon das Super Nintendo heimsuchte, schließlich als *Bust a Move 2* von Acclaim. Gerüchten zufolge war nun den Programmierern von Probe in den Kaffeepausen zwischen den *Forsaken*-Sessions langweilig, und so jagte man just diesen Oldie durch einen Konvertierungsalgorithmus, und fertig war die 1:1-Umsetzung (ich glaube, die erste von der PS aufs N64 überhaupt!). Am Spielprinzip hat sich naturgemäß rein gar nichts verändert: Ihr schießt nach wie vor mit einer putzigen Kanone verschiedenfarbige Blasen nach oben auf einen bereits vorhandenen Haufen und versucht, durch Grüppchenbildung (Minimum drei) selbige zu eliminieren. Durch geschicktes Plazieren der Kügelchen gelingt es vielleicht, ganze Äste "abzusägen" und somit die für das Genre der *Tetris*-Clones (eigentlich ist *Bust a Move* ja kein *Tetris*-Clone) üblichen Kettenreaktionen auszulösen, die beim CPU-Gegner oder einem Freund in kürzester Zeit für einen immensen Blasenzuwachs sorgen. Einmal am unteren Bildschirmrand angekommen, kostet Euch die bunte Ansammlung ein Continue. Dafür wird Euch bei einem erneuten Versuch mit einer Zielautomatik das Leben leichter gemacht. Nach diesem Prinzip balgt Ihr Euch mit komischen Comic-Charakteren vor wechselnden Hintergründen im Stil des Namensvetters *Buster Bros* (hierzulande *Pang*). Alternativ könnt Ihr Euch auch im Puzzle-Mode versuchen, in dem in jeder der speziell designten Stages restlos alle Blasen von der Bildfläche getilgt werden müssen. Die drei besten Zeiten für jeden Level speichert Ihr auf einem Controller Pak. Nach dem *Darius*-Prinzip wählt Ihr Euch hier in einem Buchstabenlabyrinth von A bis Z durch, wobei spätere Aufgaben immer anspruchsvoller ausfallen. *rk*



Tja, was soll man dazu sagen: Einen zwei Jahre alten PlayStation-Titel 1:1 auf das Nintendo 64 zu übertragen, zeugt nicht gerade von Einfallsreichtum seitens Acclaim. Der klassisch geniale Spielspaß von Bust a Move leidet darunter natürlich in keinster Weise, obwohl Big N's Hardware in allen Punkten unterfordert wird. Für die Veröffentlichung dieses Geschicklichkeitstests, mit dem man dank der extrem einfachen Steuerung und der Knuddelthematik auch militante Videospielgegner von diesem Hobby begeistern kann (es wirkt!), spricht vor allem der kundenfreundliche Preis von knapp hundert Mark. Warum allerdings nicht der kürzlich auf der PS erschienene dritte Teil (Bust a Move 3DX) die Konvertierungsehre hatte, ist mir ein Rätsel. Insgesamt: BaM64 macht von der ersten Sekunde an Spaß, ist anderen Genrevertretern wie z.B. dem derzeit nur als Import erhältlichen Puyo Puyo 64 (alias Dr.Robotniks Mean Bean Machine zu Mega-Drive-Zeiten) aber aufgrund der nicht so komplex ausgefallenen Spielmechanik auf lange Sicht unterlegen.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Taito/Probe
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Controller Pak Save
Features:	Puzzle-Mode
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	30%
Musik:	46%
Soundeffekte:	31%

Spielspaß: 81%

Video Games Classic

Forsaken

Trefft Ihr auf gegnerische Bounty-Hunter, geht's rund in den Katakomben!

Oben: Erst wenn der Reaktor zerstört ist, verliert das Kraftfeld seine Wirkung.



Das Lightsourcing von Forsaken: phänomenal!

Mit dieser Ausgabe ist die Zeit des Hypes für die "Big Three"-PS-Titel endgültig vorbei: Gex 3D, Resident Evil 2 und auch Forsaken müssen beweisen, ob sie das Zeug dazu haben, das VG-Spielspaßbarometer ordentlich ausschlagen zu lassen. Acclaims futuristisch gestyltes Freibeuterepos begeistert von Beginn an durch ungeahnte 3D-Bewegungsmöglichkeiten in den Trümmern, Schächten und Katakomben dessen, was nach einem fehlgeschlagenen Atomkraftexperiment im Jahre 2113 von unserer guten, alten Erde übriggeblieben ist. Als einer von 16 anwählbaren Space-Glücksrittern schwingt Ihr Euch auf ein cooles Anti-Gravity-Bike und düst in der Ego-Perspektive durch die von flinken Droiden und anderen dick gepanzerten Robos gesicherten Stages. Einige Vehikel beschleunigen schneller und weisen ein besseres Handling auf, dafür bieten sie eine schlechtere Panzerung und/oder weniger Shieldenergie. Die Steuerung wurde ähnlich komplex wie bei Namcos Treasures of the Deep angelegt. Mittels sechs Buttons bewegt Ihr Euren Favoriten in alle Himmelsrichtungen (oben, unten, links, rechts, vor, zurück). Das Steuerkreuz dient zum Drehen in jede gewünschte Perspektive. Alternativ werden auch Analogpads unterstützt. Die konventionelle Methode erwies sich im Test jedoch als deutlich brauchbarer. Euer Bike kann zwei verschiedene Waffensysteme gleichzeitig handlen (abfeuern mittels L1/L2). Auf Eurem Raubzug durch die mit phantastischem Echtzeit-Lightsourcing ausgestatteten Tunnels gelangt Ihr durch entsprechende Abschüsse in den Besitz von Superwaffen: Zielsuchende Raketen, Streulaser und vieles mehr, durch die Ihr während der Schlachten oder bequem im Pausen-Menü via Select+L1/L2 blättert. Da sich die Levelarchitekten verschlungene Windungen en masse ausgedacht haben, kommt es öfters vor, daß Ihr im Eifer der Gefechte auf dem Kopf steht. Anders als bei Descent sorgt dies jedoch nur minimal für Verwirrung, da sich Euer Bike innerhalb kürzester Zeit wieder selbständig zentriert. In dunklen Gegenden (kommt selten vor) sorgen Eure Flares für Durchblick und mittels des auflesbaren Nitros bringt Ihr Euch aus größerer Bedrängnis schnell in Sicherheit. Das Programm informiert Euch dabei zu jeder Zeit on-Screen über Munitionsvorrat, Schild, Panzerung und aktivierte Waffen, sowie akustisch über Homing Missiles, die bei Euch einzuschla-



Intro-Sammler freuen sich über einen langen Vorspann.





Das Inventory-Menü informiert über alle mitgeführten Waffen, Shield und Nitros.





Yeah! Einen Bonus-Raum mit coolen Items erspäht.

gen drohen. Obwohl das Hauptaugenmerk auf spektakulären Laserduellen liegt, wartet doch jeder der 14 riesigen Level mit grafischen Besonderheiten und individuellen Aufgaben und Puzzles auf. Zunächst müßt Ihr einfach nur aus einer Landschaft von Vulkanen, die jederzeit ausbrechen können, entkommen. Später machen Euch harte Zeitlimits, Turbulenzen, knifflige Teleporter- und Schalterrätsel sowie radioaktive Bereiche zu schaffen, die jeden Schild in Sekundenschnelle zerfressen. In einem Raumschiff gilt es zum Beispiel, wertvolle DNA-Proben von fehlgeschlagenen Genexperimenten aufzusammeln (Resident Evil im All?), während in eingestürzten Bankgebäuden nach dem Zentralschlüssel des Tresors gefahndet wird. Neben den von der Regierung zurückgelassenen Verteidigungssystemen trefft Ihr beizeiten auch auf andere "Bounty Hunter", die ebenso schweres Geschütz wie Ihr aufzufahren in der Lage sind und sich dementsprechend hartnäckige Duelle mit Euch liefern. Nahezu jeder abgeschossene bewegliche Gegner oder Bodenziel gibt ein wertvolles Pickup frei: Neue Waffensysteme, Energie für die bereits installierten, Shield-Power, Waffen-Booster oder seltene Extraleben leuchten dann in grellen Farben, damit sie ja nicht übersehen werden. Natürlich gibt's auch allerorts Secrets und punktebringende Goldbarren zu entdecken. Haltet Ihr den gegnerischen Attacken nicht stand, darf von einem der fair gesetzten Rücksetzpunkte aus neu angegriffen werden. Nach jeder erfolgreich absolvierten Stage notiert Ihr Euch ein Passwort, die Memory Card wird seltsamerweise nicht unterstützt. Lockt Ihr einen weiteren menschlichen Piraten vor den Bildschirm, darf im Deathmatch-Mode via Split-Screen aufeinander Jagd gemacht werden. Für Soundtrack-Freunde existiert inzwischen eine Scheibe mit Mixes von Forsaken und anderen Acclaim-Stücken. Mehr dazu in unserem Soundtrack-Special in der nächsten VG. *rk*



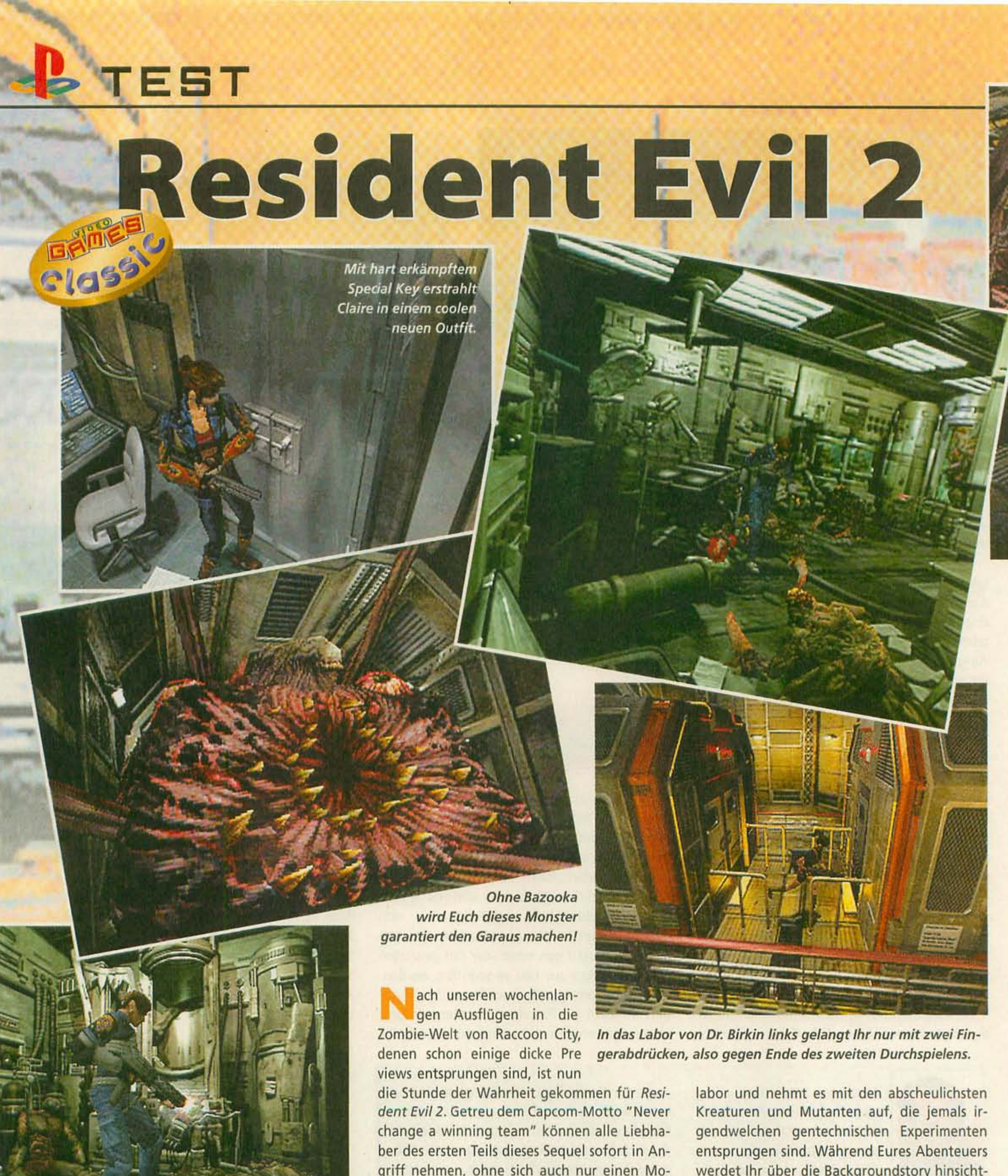
Absoluter Wahnsinn! Die Steuerung, obwohl tierisch komplex, habt Ihr innerhalb weniger Spielminuten intus und dann kann die futuristische Freibeuterkarriere in den atmosphärisch dichten Kanälen und Schächten beginnen. Die Lightsourcing-Spezialisten haben Top-Arbeit abgeliefert: Überall strahlen Euch blaue Lasereffekte, rote, blubbernde Lava, grün schimmernde Lampen oder Schüsse, die dunkle Areale sukzessive erhellen, entgegen. Letzteres habe ich seit BMGs Exhumed nicht mehr so exzellent auf der PS gesehen. Die intelligent agierenden Gegner lassen die Gefechte und Explosionen zu einem wahren Festmahl für Genre-Fans werden, ohne daß (in einfachen Schweirigkeitsgraden) jemals Unfairneß aufkommt. Nicht der kleinste Grafikfehler trübt Eure Augen und die 360-Grad-Bewegungsfreiheit mit schnellen Turns ist schon phänomenal. Auch die zahlreichen Soundeffekte (hämmernde Maschinen, Laser, zischende Raketen, Sonar etc.) lassen keine Wünsche offen. Kritik? Lediglich der Soundtrack ist etwas fad und ohne richtigen Pep, und einen miserablen Effekt habe ich auch entdeckt: Wasseroberflächen sehen extrem pixelig aus wie zu 16-Bit-Zeiten. Davon abgesehen ist Forsaken der erwartete Top-Shooter, bei dem Ihr bedenkenlos zuschlagen könnt. Mit Traps Worten: Ich habe fertig!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3-D-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Probe
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1–2
Speicheroption:	Passwort
Features:	Analog-Support, Deathmatch-Mode
Schwierigkeitsgrad:	4–8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	91%
Musik:	71%
Soundeffekte:	84%

Spielspaß: 87%

Resident Evil 2



Mit hart erkämpftem Special Key erstrahlt Claire in einem coolen neuen Outfit.

Ohne Bazooka wird Euch dieses Monster garantiert den Garaus machen!

In das Labor von Dr. Birkin links gelangt Ihr nur mit zwei Fingerabdrücken, also gegen Ende des zweiten Durchspielens.

Nach unseren wochenlangen Ausflügen in die Zombie-Welt von Raccoon City, denen schon einige dicke Pre views entsprungen sind, ist nun die Stunde der Wahrheit gekommen für *Resident Evil 2*. Getreu dem Capcom-Motto "Never change a winning team" können alle Liebhaber des ersten Teils dieses Sequel sofort in Angriff nehmen, ohne sich auch nur einen Moment um so banale Dinge wie Anleitung oder Steuerung kümmern zu müssen. Am Gameplay wurde alles von der Padbelegung bis zur Item-Verwaltung akribisch bis ins kleinste Detail beibehalten. Ihr bekommt sozusagen zwei Mission Discs für Euer Geld. Wie Ihr unseren Vorberichten schon entnehmen konntet, gilt es diesmal, den Ausbruch des G-Virus in Raccoon City selbst zu stoppen. Als Police Officer Leon Kennedy oder Biker-Lady Claire Redfield schlagt Ihr Euch getrennt voneinander (daher die 2 CDs) durch die vier Stockwerke des R.P.D., die Kanalisation und das Umbrella-Biolabor und nehmt es mit den abscheulichsten Kreaturen und Mutanten auf, die jemals irgendwelchen gentechnischen Experimenten entsprungen sind. Während Eures Abenteuers werdet Ihr über die Backgroundstory hinsichtlich des Ausbruchs der Zombie-Katastrophe nach und nach durch gefundene Notizen, Treffen mit Überlebenden (die vor Euren Augen zum Monster mutieren können, also Vorsicht!), Renderfilme und Texture-Polygon-Zwischensequenzen aufgeklärt. Zwischen den Feuerstößen aus Euren (gut versteckten) großkalibrigen Wummen arbeitet Ihr mit Support-Charakteren wie der Umbrella-Agentin Ada Wong oder der kleinen Sherry Birkin zusammen, die Ihr auch selbst steuern dürft. Mit dem jeweiligen anderen Hauptakteur (Leon oder Claire) bleibt Ihr via Walkie-Talkie in Kontakt



Bio Hazard! in eineinhalb Minuten wird der Zug detonieren.

Jetzt heißt's beten: Das stärkste Monster im Spiel hat Feuer gefangen und greift an!

und werdet informiert, wohin Euch Euer mit fiesen Attacken, Schockeffekten und Rätseln übersähter Weg als nächstes führt. Um dabei in den Genuß des kompletten CG-Filmmaterials und aller Räume, Waffen bzw. Gegner zu kommen, müßt Ihr *Resident Evil 2* (mindestens) viermal durchspielen: Mit Leon beginnen, dann Claire in die Zombie-Hölle schicken und umgekehrt. Dabei dürft Ihr aber keine völlig unterschiedlichen Spiele erwarten. Das Hauptgerüst an Gebieten und Räumen bleibt in allen Fällen gleich, es gibt jedoch jedesmal etwas Neues zu entdecken: Claire und Leon hantieren mit einem teilweise komplett verschiedenen Arsenal an Wummen (Claire: Armbrust, Custom Handgun Raketenwerfer mit Säure-/Feuer-/Sprengpatronen, Leon: Schrotflinte, Custom Magnum, Submachinegun (je nachdem, wer sie aufnimmt)). Das Herz des teuflischen Biowaffenlabors ist dagegen nur via Fingerabdrücke von zwei Umbrella-Angestellten (die Ihr Euch per Guest-Zugang beschafft) zugänglich und kann folglich nur beim zweiten Durchspielen erkundet werden.



In diesem Screen werden sich Fans des Vorgängers sofort heimisch fühlen.

Auch die Items und Monster sind von Fall zu Fall anders verteilt oder wurden gar durch neue ersetzt, genauso, wie bis dato unbekannte Personen (z.B. der korrupte Polizeichef) auftauchen, Eure Verbündeten Euch an anderen Stellen unterstützen oder bereits bekannte Schurken durch noch fiesere Todesarten den Löffel abgeben (Zweiteilen, Alien aus der Brust etc.). Wie aus dem Vorgänger bestens bekannt, speichert Ihr vor vermeintlich gefährlichen Stellen mit einem Ink Ribbon bei einer Schreibmaschine Euren Spielstand auf einem Memory-Card-Block ab. *rk*



Willkommen in der Zukunft des interaktiven Films! Durch die fotorealistischen Render-Hintergründe und massig CG-Material (zwei Mega-Vorspänne, unzählige Zwischensequenzen) fühlt Ihr Euch als Held eines waschechten Leinwandabenteuers, dessen packendem Geheimnis Ihr auf die Schliche kommen müßt. Daß die furios inszenierte Storyline inklusive der Räumlichkeiten eine frappierende Ähnlichkeit mit dem Vorgänger aufweist, wird Euch während der Schlacht eigentlich überhaupt nicht bewußt, erst hinterher. Im Spiel selbst ist man gefangen von der durch Schockeffekte, einem kinoreifen Soundtrack und erstklassigen Soundeffekten (jede Tür, jede Waffe, jeder Schritt ist, je nach Untergrund, akustisch anders untermalt) erzeugten, unglaublich beklemmenden Atmosphäre. Einziger Schwachpunkt: die ziemlich leichten Puzzles. Obwohl man bei Kenntnis der Lage aller Items und Monster Resident Evil 2 mit einem Akteur in ca. zweieinhalb Stunden durchspielen kann, garantiere ich Euch trotzdem mindestens zwanzig Stunden beste Unterhaltung: Beim ersten Anlauf werdet Ihr auf jeden Fall sechs Stunden pro Charakter brauchen, und schließlich wollen ja auch alle Geheimnisse erkundet werden. Es gibt Special Keys, zwei Secret-Charaktere, drei Super-Wummen und vier verschiedenen Szenarien. Holt's Euch!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Virgin Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	2 CDs
Schwierigkeitsgrad:	Easy:4, Normal:5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	93%
Musik:	92%
Soundeffekte:	94%

Spielspaß: 93%



Pitfall 3D: Beyond the Jungle



Ein Feuerball ist Euch auf den Fersen! Jetzt wird's hektisch...



Tolle Lichteffekte (siehe Lava-Monster) kombiniert mit exzellentem Stage-Design zeichnen Pitfall 3D aus.

Nach Begutachtung unserer Preview-Version bestand berechtigte Hoffnung, daß einer absoluten Videospiel-Kultfigur ein würdiges Next-Gen-Abenteuer auf den Leib geschneidert wurde. Denkt Euch die *Crash Bandicoot*-Pseudo-3D-Engine (keine absolute Bewegungsfreiheit) gekreuzt mit einem *Tomb Raider*-Ambiente, und Ihr habt eine gute Vorstellung davon, was für eine Art Spiel *Pitfall 3D: Beyond the Jungle* darstellt. Mit Ausnahme einiger rar gesäter Magic-Waffen (Feuerball, Shield, Boomerang) hat unser Held Pitfall Harry nur seine Spitzhacke dabei, mit der er polygonoide Tiere und Monster aller Art (kleine Flugdrachen, Lavagestalten) aus dem Weg räumt und dabei coole Sprüche losläßt ("Aaah, why me?!", "Here comes trouble"). Die meiste Zeit ist er aber in den vier - in jeweils vier bis fünf riesige Level unterteilten -Welten (Jungle/Alien-, Lava- sowie Säure/Gefängnis-Welt) mit Kamikaze-Sprungkombinationen und anderen Geschicklichkeitstests beschäftigt. Die Kameraperspektive ist dabei von Euch nicht beeinflußbar. Sie dreht bzw. zoomt selbständig und setzt Harry meist souverän in Szene. Absprungmerkmale und Pfeile helfen Euch bei der Orientierung, und eine Menge von Rücksetz- sowie Speicherpunkten auch innerhalb der Level sorgen für Fairneß auf dem beschwerlichen Weg zum Ziel. Meist besteht Eure Aufgabe darin, eine Reihe von Apparaturen (Ventile, Laser, Pyramiden etc.) zu finden und zu aktivieren. Das Gameplay wechselt von linear zu nichtlinear ("Welche der fünf Abzweigungen soll ich wohl zuerst einschlagen?"), und eine Unmenge bewährter Jump'n'Run-Spielelemente (Lianen, bewegliche und verschwindende Plattformen, Eis, Trampoline, Objekte zum Einhaken mit der Spitzhacke im Sprung: *Castlevania* läßt grüßen!) sorgen für Herausforderung. Mittels überall verstreuter Kristalle heilt Ihr Eure Wunden an bestimmten Stellen, was in späteren Leveln aber mehr und mehr an Bedeutung verliert, da ein mißlungener Sprung meist ein komplettes Leben kostet - und das wird Euch oft genug passieren, mein Wort drauf! Für erkundungsfreudige Naturen wimmelt es in P3D nur so vor versteckten Areas und Geheimräumen, in denen Ihr zusätzliche Leben in Form von Bergschuhen oder Goldbarren und Magic-Goodies (s.o.) findet, welche sich nach Levelende in Bonusleben eintauschen lassen. Denkt also lieber zweimal nach, bevor Ihr einen Schutzschild o.ä. sinnlos verpulvert. Alle vier bis fünf Szenarios trefft Ihr auf einen Boßgegner, bei dem die Kreativität der Activision-Designer Purzelbäume geschlagen zu haben scheint: Numero Eins sitzt in einer Art Energiefeld, auf dem Ihr wie auf Eis herumschliddert. Erreicht alle vier Ventile und laßt ihn langsam untergehen, bevor Ihr von seinen gefährlichen Laserbarrieren erfaßt werdet. Im Inneren eines Vulkans hüpft Ihr von Inselchen zu Inselchen, ergattert ein 5-Schuß-Item und besteigt eine seltsam anmutende Kanone, mit der Ihr ein wild feuerndes Drachenwesen in 3D beschießt. Daneben- zielen bedeutet aussteigen und erst wieder neue Munition organisieren. Tolle Idee! Sind alle Leben futsch, steigt Ihr per Continue zweimal sofort an Ort und Stelle wieder ein, ansonsten per Paßwort oder MC-Save (ein Block). *rk*

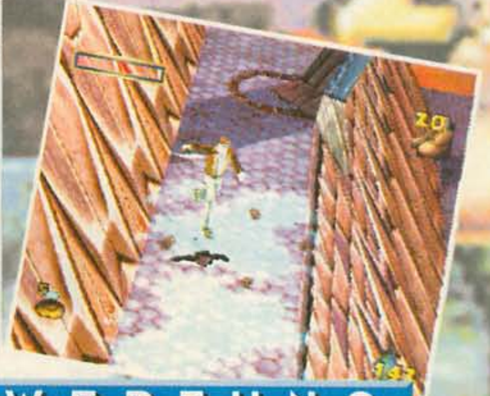


Im Inneren des Vulkans ist jeder falsche Schritt oder Sprung tödlich!











Die wunderschönen Lichteffekte und stimmungsvollen Texturen bringen das mystische Ambiente perfekt 'rüber, manchmal steht mir bei einzelnen Levelszenarien buchstäblich der Mund offen. Spielerisch werden auch nahezu keine Wünsche offengelassen. Jede Stage bietet neue Elemente, das Leveldesign folgt keinem 08/15-Standard, Langeweile kommt so nie auf. Leider bringt die Grafikengine auch hier manchmal das bekannte 3D-Jump'n'Run-Manko der schwer zu koordinierenden Sprünge und der hart zu lokalisierenden fliegenden Gegner mit sich. Diese Kritikpunkte treten aber nur marginal auf und stören den Spielspaß insgesamt nicht wirklich. Anfangs dachte ich nach einigen entdeckten Secrets und einer stattlichen Anzahl von 30 Leben noch: Hah! Alles easy. Doch die Anforderungen werden immer härter, sind jedoch immer fair: Zum Beispiel bleiben gekillte Monster tot, und das Programm merkt sich sogar bei einem normalen Levelgegner die Anzahl der von Euch bereits gelandeten Treffer. In späteren Levels schwinden die Extra Lives wie die Fliegen, und Profis sind gefragt. Bei den Boßkämpfen klettert der Spielspaß in ungeahnte Regionen. Ein wirklich fulminantes Abenteuer mit phänomenaler Grafik für erfahrene Jump'n'Run-Hasen, die auch Frust wegstecken können.

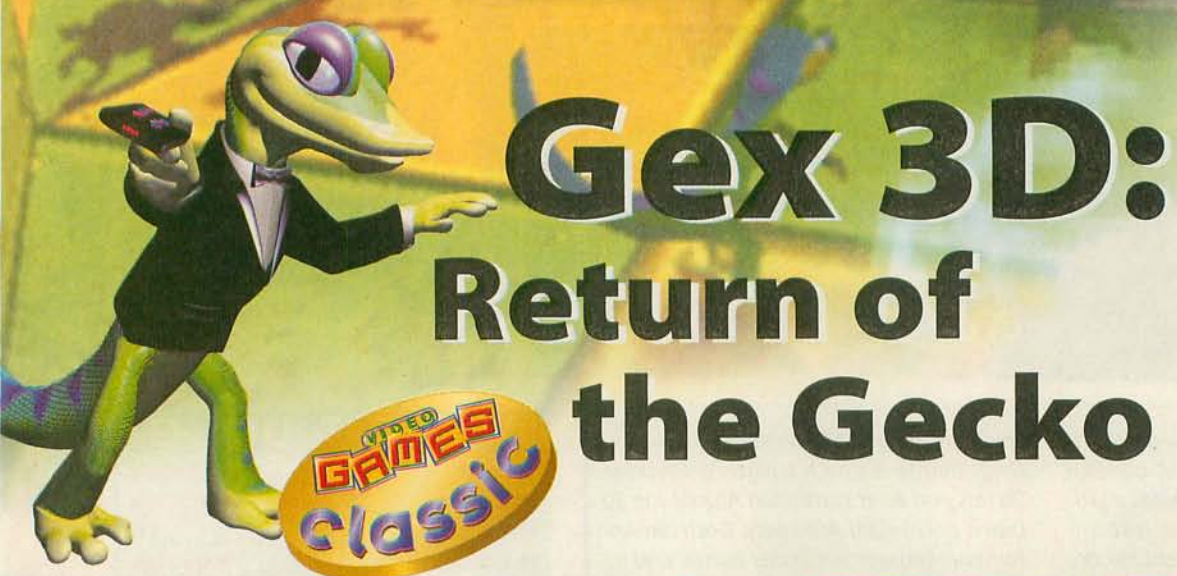
WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Action-Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Activision
Testversion:	Activision
Spieler:	1
Speicheroption:	Paßwort, MC-Save 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	86%
Musik:	78%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß: 83%

Inserentenverzeichnis

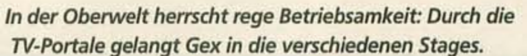
Acclaim Entertainment	Heftmitte,104	Gamers Point	61	Stargames	61
BMG Interactive	2,27	Hint Shop	59	Theo Kranz Versand	103
CDG Media	73	Kellogg-Deutschland	19	Toy Store	59
Electronic Arts	56-57	Konami	9,39	T.S. Videohandel	83
Franzis Verlag	14	MVG Medien Verlag	49	TV Games	67
Funtronixx	45	Psygnosis Deutschland	13,43	Virgin Interactive	21
G-Press Dataservice	53	Second to None	33	Wolfsoft	67
Game it!	23	Sony Electronic	7,31	X-Ray	67



Gex 3D: Return of the Gecko

Noch sitzt Gex gemütlich im Chef-Sessel und zählt seine Moneten.





In der Oberwelt herrscht rege Betriebsamkeit: Durch die TV-Portale gelangt Gex in die verschiedenen Stages.



Auch in verwandelter Bugs Bunny-Gestalt macht Gex eine gute Figur.



Im dunklen Geisterschloss gruselt es ganz schön.



In diversen Bonus-Stages gilt es, unzählige Extra-Items in einem bestimmten Zeitrahmen aufzusammeln.

So schnell können Mario-Träume wahr werden. Nach einer kleinen Verzögerung zieht der coole Echsenstar "Gex" alle Register der dreidimensionalen PlayStation-Wunderwelt. In gut zwei Dutzend Level hat sich unser schlauer Gex gegen die bösen Gesellen eines neu auferstandenen TV-Imperiums zu behaupten, wobei er zuerst verschiedene Film-Themengebiete und zu guter Letzt das Hauptquartier selbst zu säubern hat. Bösewicht Rez, der Chef jener mächtigen Mediengesellschaft, ist wieder an die Machtzentrale zurückgekehrt. Gex bekommt Wind von der Sache und stürzt sich zum zweiten Mal in ein wahnwitziges Hüpfspielabenteuer, das diesmal um so abgefahrenere Spielumgebungen zu bieten hat. Um aus der fesselnden "Cable TV"-Hölle zu entkommen, müßt Ihr unzählige Fernsteuerungen finden, die ein Portal nach dem anderen öffnen. Eure Aufgabe ist es, verschiedene Oberwelt-Stationen zu durchlaufen, die mit variantenreichen Themengebieten wie Cartoon-Town, Geisterwelt, Space-Docks und Samurai-Land aufwarten. Zur Feindbekämpfung greift Gex auf bekannte Angriffstechniken zurück, die vom typischen Schwanzfeger bis zum Hi Karate Jump-Move reichen. Außerdem beherrscht Gex als waschechter Gecko alte und neue Spezial-Tricks: Er klettert an bestimmten Stellen problemlos an Decken und Wänden entlang oder schnappt sich mit seiner Zunge ein kostbares Insekten-Extra. Letztere Leckereien verbergen sich hauptsächlich in gut versteckten TV-Geräten, die irgendwo in der Landschaft herumstehen. Euer primäres Ziel besteht darin, überall verteilte "Fernbedingungen" einzusammeln, die als grundlegende Neuerung in Red-Silver- und Gold-Klassen unterteilt sind. Die roten Remotes erhaltet Ihr nach dem Beenden eines Level. "Silver Collectibles" gibt's für das Aufsammeln von über 50 Items, und die Goldenen werden nach erfolgreicher Boss-Bekämpfung oder dem Absolvieren diverser Bonusrunden vergeben. Nebenbei gilt es natürlich, zahl-



Ob sich wohl was hinter dem Gemälde verbirgt?

Gex hat einen Samurai kopflos geschlagen.



Mit Weltraum-Anzug und schweren Atemgerät wagt sich Gex auf fremde Planeten! Beam-me-up, Scotty!

reiche Extras zu erhaschen, die Euren quirligen Lizard z.B. für kurze Zeit in einen unsichtbaren Feuer-Salamander verwandeln oder dem Lebenszähler neue Freifiguren zuführen. Als Gegnersprites begegnet Ihr angriffslustigen Polygon-Biestern, die aus dem breit gefächerten Sortiment bekannter Genre-Filme stammen. Neben den üblichen "normalen" Gegnern, wie hüpfende Kürbisköpfe, Bunch-Smiles, Frankenstein-Monstern oder Darth Vader-Knilchen, erwarten Euch als gefürchtete Obermotze noch weitaus verrücktere Gesellen wie z.B. überdimensionale Wildschweine oder Hula-Hula-tanzende Medizinmänner. Über 20 abwechslungsreiche TV-Welten, die jeweils in drei Stages unterteilt sind, müssen gemeistert werden. Eure Reise führt Euch durch brodelnde Vulkangebiete, verhexte Spukschlösser, prähistorische Urzeitwelten, einen abgefahrenen Technikpark und viele weitere Hüpf-Terrains. Natürlich protzt Gex auch mit etlichen versteckten Bonusrunden und Secret-Stages. Wie in jedem gut durchdachten Hüpfspiel sind alle Level durch Rücksetzpunkte in mehrere Abschnitte unterteilt. *ws*



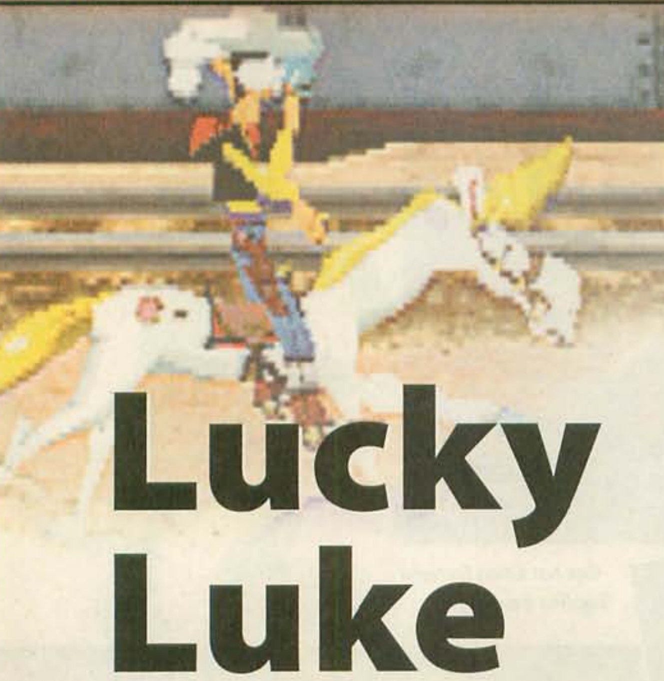
Einfach grandios! Gex 3D ist eines von den wenigen Genrevertretern, die das Herz eines jedes Hüpfspielfans sofort um zehn Takte höher pochen lassen. Die sehr detaillierten und hochauflösenden Texture-Landschaften sind eine echte Augenweide. Der Abwechslungsreichtum ist nicht minder interessant: Geboten wird pures 3D-Feeling mit viel Plattform-Action, Extras und oberwitzigen Sprüchen. Das Ganze ist stilgerecht untermalt von fetzigen Musikstücken, die aus dem Repertoire bekannter Movie-Themen stammen. Die Optik ist extrem spektakulär. Von den ansprechenden Landschaften und Animationen ist jeder total hingerissen. Auch die Persiflagen in Bezug auf bekannte Filmvorlagen, sei es nun im gesprochenen Wort oder optischer Darstellung, sorgen für hartnäckige Lachanfälle. Die Steuerung und das Spielgefühl sind einsame Spitze. Inhaltlich darf sich Gex 3D locker mit dem bierbäuchigen Latzhosenträger messen. Eine altbekannte Schwäche offenbart sich leider gleich nach den ersten Level-Abschnitten. Wegen einiger schlecht gewählten Kameraperspektiven sind knifflige Stellen oft schlecht einsehbar, was des öfteren zu fatalen Fehltritten führt. Allerdings wirkt sich dieser kleine Kritikpunkt weit weniger motivations-hemmend aus wie bei dem Genrekollegen Croc. Keine Frage, Gex 3D ist ein brillant inszeniertes Jump'n'Run. Es gibt derzeit kein besseres 3D-Hüpfsspiel auf der PlayStation.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Crystal Dynamics
Testversion:	BMG Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog-Controller-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	89%
Musik:	79%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß: 88%





Im Saloon darf Lucky Luke an einer zünftigen Schlägerei teilnehmen.

Lucky Luke

Der Holzhack-Wettbewerb geht nach dem Track&Field-Prinzip auf die Finger-Kondition.

Rauchende Colts und harte Desperados locken Lucky Luke in sein erstes PlayStation-Abenteuer. Die gerissenen Dalton-Brüder Joe, Jack, William und Averell sind mal wieder aus dem Gefängnis ausgebüxt und terrorisieren die Umwelt. Ein großzügiges Kopfgeld wird zur Ergreifung der Bande ausgesetzt, was sich allen voran Lucky Luke nicht entgehen lassen will. Ihr schlüpft in die Rolle des coolen Comic-Cowboys und durchstöbert 14 aufregende Wild West-Gebiete, die alle mit unterschiedlichen Geschicklichkeitstests aufwarten. Eines ist sicher: Nur die schnellsten Schützen werden in dieser rauhen Gegend überleben. Doch das ist leichter gesagt als getan. Zahllose Dalton-Gefolgsleute suchen Unterschlupf in Fässern, Scheunen, und Bergwerksminen. Skrupellose Banditen beherrschen gleich das erste Stadt-Szenario. Sie stehen auf Dächern, zielen aus Holzkisten auf Euch, pirschen sich aus Seitenstraßen heran oder lauern an offenen Fenstern. Bewegte Seilzug-Plattformen, versteckte Schlüssel, Schalter und andere Aufgaben machen dabei die Entdeckungstour zum kleinen Rätsel-Paradies. Ein gutes Reaktionsvermögen und ein flotter Finger am Abzug sind meist das einfache Erfolgsrezept. Mit Jolly Jumper galoppieren wir im nächsten Abschnitt einem Zug hinterher, der mit schießwütigen Posträubern besetzt ist. Auch im Saloon geht's gleich zur Sache. Aufmüpfige Banditen fordern zum Faustduell auf, in dem wir uns mit gekonnten Kicks und Schlägen erwehren. Nach erfolgreicher Teilnahme am Holzhack-Wettbewerbs durchstöbern wir ein Indianerdorf. Böse Medizinmänner legen uns dort einen Fluch auf, der uns "geistreiche" Halluzinationen vorgaukelt. Am Ende jeder Stage wartet ein trickreicher Obergangster auf eine günstige Gelegenheit Euch zu erledigen. Im weiteren Verlauf der Handlung gilt es, eine verlassene Goldmine zu durchforsten. Danach schwingt Ihr Euch wagemutig in eine verrostete Bergwerks-Lore, die Euch eine aufregende 3D-Achterbahn-Fahrt beschert. Paßwörter zum aktuellen Spielstand lassen sich am Ende in einem Shop erwerben, deshalb ist es auch wichtig, jeden herumliegenden Dollar einzusammeln. *ws*



Eine Rothaut feuert mit Pfeilendrauf los, was das Zeug hält. Mit einem gezielten Schuß ballert sich unser Cowboy den Weg frei.



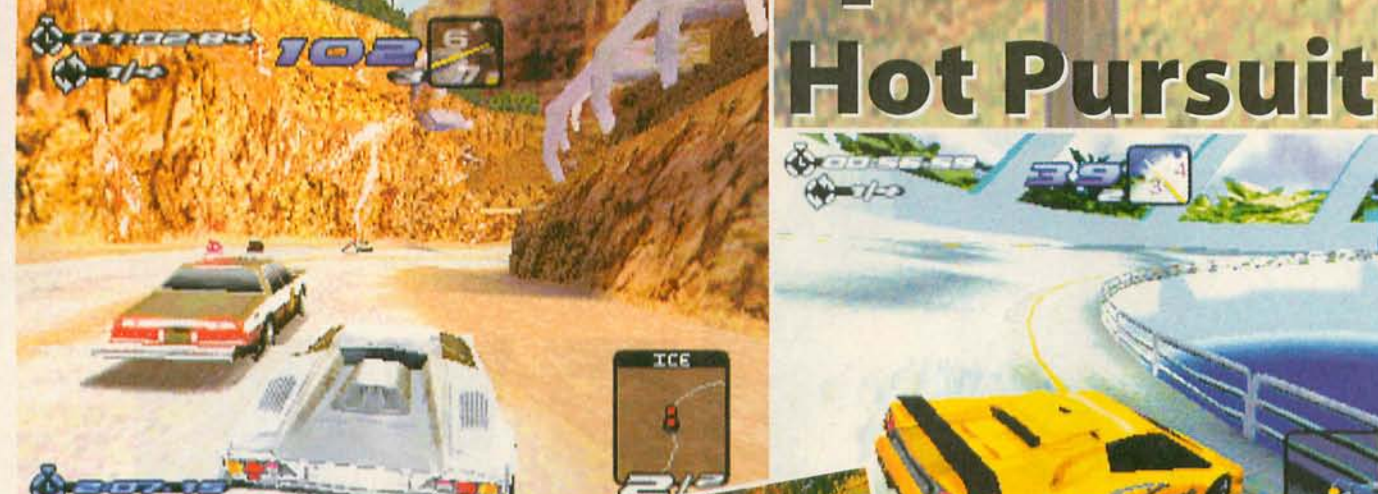
Comic-Adaptionen sind selten super-genial, haben aber oft einen gewissen Charme. Infogrames hat sich richtig Mühe gegeben den Kult-Cowboy nahtlos in eine aufregende 3D-Welt zu transferieren, ohne daß scharfe Polygonkanten die vertraute Comic-Book-Atmosphäre zerstören. In den ersten Stages scheint die Sache auch richtig Spaß zu machen, man beißt sich regelrecht an den Sporen des gut animierten Helden fest. Die wahllos zusammengewürfelten Geschicklichkeitstests wollen zumindest alle einmal angespielt werden, bevor man an dem Western-Schauspiel sein Interesse verliert. Woran hapert's noch? Zum einen hätte ich mir in spielerischer Hinsicht ausgefeiltere Missionen, einen ausgeglicheneren Schwierigkeitsgrad und verzwicktere Gegner gewünscht. In einigen Stages ist das Sprung-Timing so hart, daß, selbst sehr geübte Spieler keine Chance haben, die Aufgabe auf Anhieb zu bewältigen. Oft sterbt Ihr gleich mehrere Tode an derselben Stelle, bevor Ihr die Szene so gut beherrscht, daß Ihr im Reflex handelt. Obwohl der Anspruch der einzelnen Genregattungen erschreckend einfach ist, sind sie so geschickt in die Comic-Welt gesteckt worden, daß die pure Neugier den Spieler an den Bildschirm fesselt. Eingeschworene Lucky Luke-Fans werden sicherlich ihren Spaß mit dem Spiel haben.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Laguna
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	77%
Musik:	79%
Soundeffekte:	61%

Spielspaß: 66%

Need for Speed 3: Hot Pursuit



Cool! Im Lamborghini Countach vor den Cops auf der Flucht.

Das Handling der Boliden (hier Diablo) hat sich im Vergleich zum Vorgänger wesentlich verbessert.



Extreme Wetterbedingungen wie Regen, Blitz und Donner erschweren die Raserei.

Wie so viele PlayStation-Hits der Anfangszeit (*Ridge Racer, Toshinden, Tekken*) geht auch EAs Racer um reale Supersportwagen mittlerweile in die dritte Runde. Wieder stehen acht sündhaft teure Boliden aus den italienischen Schmieden Lamborghini (Countach, Diablo), Ferrari (355 F1, 550 Maranello), Jaguar, Mercedes sowie einem Italdesign-Prototypen mitsamt Showroom (diesmal ohne Filmmaterial) zur Verfügung. Steigt ein und laßt die Reifen auf ebensovielen mörderisch geschnittenen Kursen rauchen, die bei wechselnden Wetterverhältnissen, in umgekehrter Richtung und gespiegelt befahren werden dürfen. Im "Hot Pursuit"-Mode machen ordnungsbewußte Cops mit ihren lächerlichen Vehikeln Jagd auf solche Verkehrsrowdies wie Euch, schneiden Euch, bauen Barrikaden auf und streuen sogar Nägel über die Straße, alles untermalt von coolen, realistischen Polizeifunkkommentaren (auf Englisch). Vor jedem Rennen könnt Ihr Euch in die Tücken des jeweiligen Kurses mittels einer kommentierten Karte einweisen lassen. Baut Ihr dennoch einen Unfall nach dem anderen, empfiehlt sich ein Besuch im Trainingscamp. Dort existiert für jede Strecke eine eingezeichnete Ideallinie, die Ihr per Tutorial ("Sharp right turn", "Attention: Hairpin!") einfach entlangheizen könnt, auf Wunsch sogar mit Ghost Car und CPU-gesteuerten Bremsen! Die Traumkarrossen (vier Perspektiven sind ständig verfügbar) glänzen durch einen hohen Wiedererkennungswert. Auf die Fahrphysik wurde auch größter Wert gelegt, so daß Ihr die Flundern durch Einsatz von Fuß- und Handbremse mit Power Slides um die von Sprüngen, Schikanen und halsbrecherischen Kurvenkombinationen nur so wimmelnden Strecken geleiten dürft. *Need for Speed 3* unterstützt Analogpads und ist Dolby- Surround-kodiert. Eure Fortschritte im Tournament (anfangs ist nur die Hälfte der Strecken anwählbar) und Eure umfangreichen Rekorde (sogar Höchstgeschwindigkeit etc.) speichert Ihr auf einem MC-Block. *rk*



Wahnsinn! Zwischen Need for Speed 2 und 3 liegen Welten. Erstmals wurde dem eigentlichen Reiz der Scheibe (die Supercar-Showrooms) ein mehr als ebenbürtiges Spiel zur Seite gestellt. Phantastisches Streckendesign, wunderschöne Landschaften mit extrem detaillierten Texturen und nicht die kleinsten Anzeichen von Clipping-Fehlern oder gar Pop-Ups paaren sich mit einer ausgereiften Steuerung und nervenaufreibenden Rennen und Cop-Verfolgungsjagden. Alle Kurse sind sehr lang ausgefallen (die durchschnittliche Rundenzeit beträgt ca. drei Minuten!), bedienen sich aber später (d.h. die freigeschalteten Strecken fünf bis acht) Ridge Racer-like teilweise bei den Elementen der Vorgänger, was der tollen Atmosphäre aber keinen Abbruch tut. Bei den CPU-Gegnern hatte ich auch wirklich den Eindruck, daß sie mit aller Macht gewinnen wollen und kein lahmes "Überholvieh" darstellen. NFS3 ist eine wahre Arcade-Rennspielperle geworden, die mir persönlich mehr Spaß macht als Sonys etwas trockene GT-Simulation. Lediglich der Sound hätte eine Spur besser ausfallen dürfen.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	Supercar-Showroom
Schwierigkeitsgrad:	5-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	87%
Musik:	68%
Soundeffekte:	69%

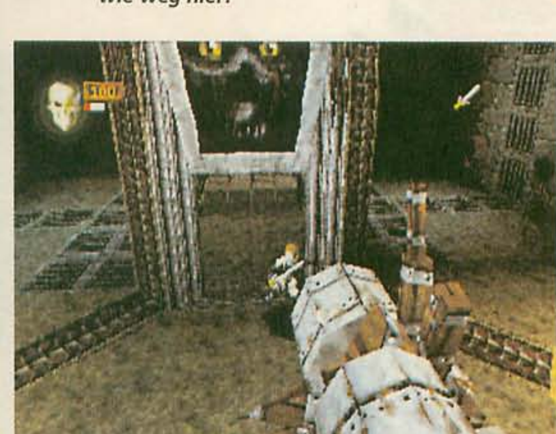
Spielspaß: 86%

Deathtrap Dungeon



Nein!
Eine Feuerfalle: Nichts wie weg hier!

An den Totenköpfen mit der Aura könnt Ihr abspeichern.



Vorsicht vor den zweirädrigen Killermaschinen! Eine Berührung ist bereits tödlich.

Ihr habt *Tomb Raider 2* schon durchgespielt und Euer Forscherdrang nach Geheimnissen in 3D-Katakomben ist immer noch nicht gestillt? Dann ist Eidos' neues, mittelalterlich angehauchtes Schwertepos genau das richtige für Euch. In Anlehnung an das gleichnamige Fantasy-Abenteuer-Spielbuch (deutscher Titel: "Das Labyrinth des Todes") von Ian Livingstone lockt Baron Sukumvit mit einem unvorstellbaren Preisgeld jedes Jahr wagemutige Krieger nach Fang, damit sie sich an seinem monsterverseuchten und mit Fallen gespickten Dungeon versuchen. Bislang ist noch keiner lebend entkommen (exzellentes Intro!), und diesmal probieren es u.a. eine flinke Amazone und ein breitschultriger Barbare, deren Kontrolle Ihr übernehmt. Steuerungstechnisch werden sich Lara-Fans mit der komplexen *Deathtrap Dungeon*-Padbelegung sofort anfreunden. Normalerweise hält sich die fiktive Kamera bei Euren Streifzügen durch düstere Gänge immer leicht versetzt hinter Euch, via R2 läßt sich aber auch eine Ego-Perspektive zuschalten, mittels derer sich das komplette Gelände aus dem Blickfeld der Heroen beobachten läßt (Moves sind nicht möglich). Anfangs seid Ihr nur mit Eurer scharfen Standardklinge bewaffnet, mit der mehrere Manöver inklusive Ausweich-Jumps in alle Richtungen möglich sind. Je tiefer Ihr in die architektonisch komplex aufge-bauten Level eindringt, desto reichhaltiger wird Euer Fundus an aufgesammelten Items, die Ihr Euch in Ruhe bei Monsterüberfällen (d.h. nicht in Echtzeit) zurechtlegt: Bomben, Feuerbälle und Flinten aus der Ära der Schwarzpulvererfindung gegen Minotauren (Kreuzung zwischen Mensch und Stier), Orks und Gnome, magische Klingen gegen Schlangenmenschen und Skorpione oder ein Serum gegen verschiedene Grade von Vergiftungen aus Kämpfen gegen Riesenspinnen. Ihr startet mit 100 Lebenspunkten, die sich aber bei jedem Treffer selbst des kleinsten Gegners rapide verflüchtigen und die knapp 20 großen Level zu einem Himmelfahrtskommando machen. An den selten auftauchenden Totenköpfen, die von einer weißen Aura umgeben sind, speichert Ihr Euren Spielstand ab. Soundtechnisch rundet eine Mixtur aus bedrohlich klingenden Rhythmen und Effekten die schaurige Atmosphäre von DD ab. *rk*



Die nervenaufreibenden Erkundungen der einfallsreich und pfiffig aufgebauten Gewölbe und Areale, die mit schönen Lichteffekten, monströsen Kreaturen und Gänsehautsound angereichert wurden, wären eigentlich prädestiniert für Spielspaß ohne Ende, ja wenn da nicht der für Normalospieler unmenschliche Schwierigkeitsgrad gepaart mit einer gehörigen Prise Unfairneß wäre: Nicht erkennbare Fallgruben löschen Euer Bildschirmleben sofort aus, im Versteck der Alchimisten kommen plötzlich Feuerstöße aus dem Nichts, oder während Ihr einen Schalter betätigt, werfen Euch kleine Kobolde (ich hasse diese Kreaturen!) nicht blockbare Messer in den Rücken. Ein Lara-verwandter Quick-180-Degrees-Turn wäre hier oft sehr hilfreich gewesen. Außerdem ist mir die Kamera, die öfters zu seltsamen Fahrten ansetzt (dreht Ihr Euch z.B. um 180 Grad, macht sie einen für Verwirrung sorgenden Umweg über Euren Kopf) etwas zu hektisch ausgefallen. Fazit: Exzellentes Level-Design und packende Atmosphäre in DD sprechen hartnäckige Naturen an, die gewillt sind, sich auch durch eine Menge Stellen hart an der Grenze zur Joypadverstümmelung zu kämpfen.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3-D-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Eidos Interactive
Testversion:	Eidos Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis:	ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	83%
Musik:	78%
Soundeffekte:	77%

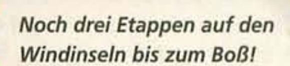
Spielspaß: 81%

Bomberman World





Im Story-Mode laufen Euch abgedrehte Kreaturen wie diese Kakteen vor den Zünder.



Noch drei Etappen auf den Windinseln bis zum Boß!

Die ferngesteuerten, knuddeligen Männchen mit der großen Sprengkraft im Rucksack haben mit einem einfachen, aber genialen Spielprinzip bisher mit einer einzigen Ausnahme (Sega Master System) jedes japanische Konsolensystem im Sturm erobert: Ob N64, Saturn, NES, PC-Engine, Game Boy, Super NES (bereits fünf Teile!), ja sogar Neo Geo, überall durfte man bereits am wahrscheinlich spaßigsten Multiplayer-Gameplay der Geschichte teilhaben. Nun wird das bewährte Rezept aus isometrischer Perspektive endlich auch auf der PS zelebriert. Alleine müßt Ihr Euch auf vier Planeten mit je vier Stages bis zu den jeweils zwei Bossen vorsprengen. Dazu sammelt Ihr die bekannten Items wie Extra-Bomben, Kicker-Handschuhe, Zeitzünder, Super Bombs, Walk Throughs (für Granaten und Blöcke), zusätzliche Sprengkraft, Schieber, Extra Lifes und auch sonst vieles Nützliche auf. Große Innovationen gegenüber den zig Vorgängern konnten wir hier nicht beobachten, aber eine ausgeklügelte Spielidee wie *Bomberman* läßt sich eben schwer mit Neuerungen anreichern, ohne den Charakter des Games zu verändern. Wie dem auch sei: Die Kettenreaktionen in den oft scrollenden Stages werden durch witzige Gegner wie Vögel, die Bomben tragen, Wirbelwinde, Maulwürfe, Bananenschalen oder aggressive Kakteengebilde angereichert. Den eigentlichen Reiz des Titels bilden aber die zehn mit allen fiesen Raffinessen gewaschenen Multiplayer-Spielfelder, in denen sich via Multitap bis zu fünf menschliche oder CPU-gesteuerte Bombermen bekriegen dürfen. Zahlreiche Optionsmenüs mit speziellen Team-Strategien sorgen für die nötige Abwechslung. Alternativ versucht Ihr Euch am Challenge Mode: Nach Wahl einer Start-Extraausrüstung mit bis zu vier Items sprengt Ihr Euch mit nur einem Leben so weit wie möglich gegen ein hartes Zeitlimit durch die generischen Reihen im Zwei- oder Fünf-Level-Szenario. *rk*



Meine Vermutungen haben sich bestätigt: Die unzähligen Fortsetzungen und Verbesserungsversuche haben ihre negativen Spuren im Gameplay hinterlassen. Bomberman World spielt sich lange nicht mehr so erfrischend unkompliziert wie unser Favorit Super Bomberman (Super Nintendo). Die Multiplayer Battle Stages wurden mit zuvielen, für die Spieler nicht mehr berechenbaren, Effekten überladen, so daß statt Timing und Geschick jetzt Konfusion und Glück die bestimmenden Faktoren für den Spielausgang werden. Die isometrische Perspektive trägt auch mehr zur Unübersichtlichkeit bei (Ecken werden nicht einsehbar). Für einen Solospieler ist BW sowieso eine Fehlinvestition, da Spaß seit jeher in dieser Serie nur zu mehreren aufkommt. Versteht mich also nicht falsch: Die PS-Version der Kultserie stellt immer noch ein gutes Spiel für eine zünftige Multitap-Runde dar, der Charme und die Genialität des Originals gehen aber in den vom Design etwas mißglückten Battle Stages unter.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	CD
Hersteller:	Hudson Soft
Testversion:	Sony
Spieler:	1-5 via Multitap
Speicheroption:	MC-Save
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	49%
Musik:	52%
Soundeffekte:	53%

Spielspaß: 70%

Video Games Classic

Diablo

Ein typisches Inventory nach längerer Spielzeit.

Dank der Umzäunung treffen die Monster unsere Heldin nicht.

Zwei Spieler auf der Jagd nach Ruhm, Ehre und Geld – mehr Spaß im Team.

Wer "Diablo" nicht kennt, hat einen guten Teil der Spielegeschichte verpennt. Auf dem PC machte das Spiel Furore, nicht zuletzt wegen seines brillanten Mehrspieler-Modus. Da die PlayStation nun mal nicht über Internet- und Netzwerkanschlüsse verfügt, griffen die Blizzard-Entwickler zu einem alten Trick: Zwei Spieler bewegen sich auf demselben Bildschirm – ohne diesen zu teilen, beide müssen zusammenbleiben.

Aber genug vorgegriffen. In Diablo übernehmt Ihr die Kontrolle über einen Charakter aus den Klassen Krieger, Zauberer oder Bogenschützin. Diesen hegt und pflegt Ihr, bis Ihr den finalen Kampf mit dem Oberbösewicht austragen müßt – und darüber hinaus. Durch getötete Monster in den zufällig generierten Dungeons erlangt Ihr Erfahrungspunkte. Diese summieren sich und ergeben einen stufenweisen Aufstieg, bei dem Ihr dann die Werte Kraft, Magie, Geschick und Lebensenergie steigern dürft. Außerdem gelangt Ihr mit der Zeit zu beachtlichem Reichtum, der alsbald in bessere Waffen und mehr Zaubersprüche investiert wird.

In der Stadt auf der Oberwelt befinden sich ein paar Figuren, die Euch mit Gegenständen und Diensten zur Seite stehen. Beim Heiler frischt Ihr Eure Energie auf, der Schmied fungiert als Werkstatt und Einkaufscenter für Waffen und Rüstungen. Die Hexe versorgt Euch gegen bare Münze mit Büchern und Spruchrollen. Außerdem geben Euch die Damen und Herren ab und an einen Auftrag, der Euch meist sehr mächtige, einzigartige magische Items bringt.

Die Steuerung ist – wie zu erwarten war – äußerst komplex. Diverse Menüs, Infoscreens und Tastenkombinationen eröffnen Euch erst nach einer Weile alle Möglichkeiten. Grade am Anfang werdet Ihr oft das Zeitliche segnen, da Ihr inmitten einer Monsterhorde einen Mana- statt eines Heiltranks zu Euch nehmt.

Das einzige Manko an Diablo, das wirklich den Spaß raubt, sind die extremen Lade- und Speicherzeiten für Spielstände: Eine ganze Memory-Card muß für jedes gespeicherte Spiel beschrieben werden. Die Charakterdaten geben sich mit viel weniger zufrieden – dadurch könnt Ihr die von Euch getrimmten Helden leicht zu Freunden transportieren, um gemeinsam die Verliese unsicher zu machen. *af*





Unzählige Stunden habe ich am PC allein, mit Freunden im Netzwerk und unbekannten Spielern im Internet verbracht, um noch bessere Waffen zu finden und dem Fiesling Diablo zum X-ten Mal den Garaus zu machen. Dabei hat Blizzards Klassiker fast nichts von seinem Reiz verloren. Das Besondere ist die unglaubliche Menge verschiedenartiger Gegenstände, die Ihr in den Verliesen finden oder beim Schmied kaufen könnt. Dadurch und durch die immer wieder neuen Dungeons, die zufallsgeneriert bei jedem Spielstart anders aussehen, fesselt Euch das Echtzeit-Action-Rollenspiel über sehr lange Zeit an die Konsole. Neben dem unendlich lange erscheinenden Zugriff auf die Memory-Card gibt es noch einen Punkt, der ein wenig den Spaß trübt. Im Gegensatz zur PC-Version wählt Euch die PlayStation das nächstliegende Monster als aktives Ziel aus. Dadurch haben Magier und Bogenschützin oft hart zu kämpfen, wenn mitten in einem Großangriff immer wieder umgeschaltet wird. Trotzdem ist und bleibt Diablo ein permanenter Punkt auf meiner privaten Top-10-Liste. Wer Rollenspiele mag, muß sich diesen Klassiker einfach zulegen.



WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Rollenspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC
Features:	Zufalls-Dungeons
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	89%
Musik:	63%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß: 90%

Dark Omen



In den Zwischensequenzen werden Euch die Hintergründe der Schlachten dargelegt.

Um eines vorauszuschicken: "Dark Omen" ist kein schlechtes Spiel. Es gehört allerdings zur Sorte "das gibt's jetzt auch auf der PlayStation". Nur Echtzeit-Strategiefreunde mit PSX-Maus und einem ausgeprägten Sinn für Taktik können und werden an diesem harten Brocken wirklich ihren Spaß haben.

Der Hauptmann und seine Leute auf dem Weg zu einem "Treffen" mit Skeletten.



Die Einheitenbeschreibungen zeigen Euch alle Einzelheiten über die kämpfende Truppe.

Ihr spielt die Rolle eines Söldner-Hauptmanns, der sich mit seinen Truppen den Horden von Untoten entgegenstellt, die Eure beschauliche Heimat unterjochen wollen. Mit von der Partie sind diverse Hauptleute, zierliche Damen und finstere Hexenjäger, dämonische Skelette und andere zwielichtige Gestalten. Diese haben allerdings auf das Spiel an sich wenig Einfluß – im Kampf zählen ein flinker Mausfinger und gute Ausrüstung mehr als bloße Worte.

Nach einer in Dialogform gezeigten Einsatzbesprechung, die auch die Story des Spiels weitererzählt, wählt Ihr die Truppen aus, die an der Schlacht teilnehmen sollen, plaziert sie auf dem zoom- und drehbaren Feld der Ehre und drückt auf Start. Ab da wird's ungemütlich (und mit einem Joypad nervig bis unspielbar). Die Gegner rücken an, Eure Truppen geraten unter Beschuß und werden von plötzlich auftauchenden Feindeinheiten überrascht. Ihr klickt auf die Banner Eurer Einsatzgruppen und gebt ihnen Befehle. Durch magische Gegenstände und einen Motivations-Button dürft Ihr helfend eingreifen, wenn die Horden überhand zu nehmen drohen - was sehr oft passiert.

Während der meisten Schlachten stellt sich dann heraus, daß Ihr Eure Streitmacht falsch plaziert habt und riesige Verluste hinnehmen müßt – oft auch durch das Feuer eigener Bogenschützen und Kanonen. Dann habt Ihr die Möglichkeit, auf einen gespeicherten Spielstand zurückzugreifen. Solltet Ihr aber siegreich sein, erhaltet Ihr eine bestimmte Menge Geld. Mit diesem müßt Ihr sparsam umgehen, da Ihr sowohl bessere Rüstungen als auch Ersatz für gefallene Truppen davon finanzieren müßt. Schnell sind die paar Goldkronen aufgebraucht, und Ihr steht mit einer Handvoll Recken einer gigantischen Streitmacht gegenüber.

Für die Hardcore-Fans unter den Echtzeit-Strategen ist Dark Omen mit Sicherheit genau das richtige Futter, um sich daran die Zähne auszubeißen. Mittagspausen-Napoleons und Hobbygeneräle, die sich eher entspannen wollen als frustriert zu werden, sollten tunlichst die Finger davon lassen. Während nämlich die ersten vier bis fünf Missionen locker von der Hand gehen, steigt danach der Schwierigkeitsgrad drastisch an. *af*

Wir erstürmen mit gezogenen Schwertern von mehreren Seiten einen Hügel.

GEHT SO

Ich mag Echtzeit-Strategie nicht besonders – Hektik habe ich als Redakteur schon genug. Da kam mir Dark Omen nicht gerade gelegen. Allerdings kann ich dem harten Strategie-Brocken einen gewissen Reiz nicht absprechen – durch die Zwischendialoge bekommen die Heerführer eigene Persönlichkeit und sind nicht nur winzige Pixelhaufen auf dem schönen 3D-Schlachtfeld. Dazu kommt noch der knifflige Finanz-Aspekt, da nie genug Geld zur Verfügung zu stehen scheint. Sparen ist besonders am Anfang angesagt, sonst habt Ihr später keine Chance mehr, gefallene Truppen zu ersetzen.

Sehr hart hat mich dann der fast unfair steigende Schwierigkeitsgrad getroffen. Als nicht gerade passionierter Stratege kam ich bei der Verteidigung des Turms von Helmgard schon ziemlich ins Schwitzen. Aber die Zähne zusammenbeißen und durch – schließlich will ich endlich die schneebedeckten Landschaften mit meinem feuerballwerfenden Magier zum Schmelzen bringen ...

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Echtzeit-Strategie
Datenträger:	CD
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	nicht-linearer Ablauf
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	73%
Musik:	60%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß: 76%

Ghost in the Shell



An der Hausmauer klebend, nehmt Ihr den dicken Heli ins Visier. Noch vier Targets!

Mit aufgeladener Kanone verschießt Ihr eine Salve Homing Missiles.

Anime-Sequenzen lockern den Spielverlauf auf.

Ende 1995 erlangte der Autor Masamune Shirow mit dem mit coolen Waffen und süßen Frauen vollgepackten Cyberpunk-Animé *Ghost in the Shell* bereits Kultstatus. Grund genug, eine Konsolenumsetzung des Leinwandhits anzupeilen! Als großer Fan der *Jumping Flash*-Serie engagierte Shirow (sammelte selbst bereits Erfahrung im Spielebereich mit dem Lightgun-Shooter *Horned Owl*) daraufhin das dort involvierte Team "Exact", und man schuf einen fetzigen 3D-Shooter. Nach einem Briefing mit Szenen aus dem Film schlüpft Ihr in eine Art gepanzertes Spinnenfahrzeug und geht in Neo-Tokio mit Eurer großkalibrigen Zwillingskanone auf die Jagd nach Cyborgs und schwerbewaffneten Robotern. Ihr dürft Euch im jeweiligen Areal (Hafen, Abwasserkanal, Meer etc.) frei bewegen, sogar an Häuserwänden und an der Decke kann Euer Gefährt entlangkrabbeln. Dabei verändert sich die Perspektive fließend, so daß Eure Beine auf dem Screen immer "unten" zu sehen sind. Dadurch lassen sich die Zielobjekte aus strategisch günstigen Positionen in Angriff nehmen. Größere Gegner eliminiert Ihr durch Aufladen Eurer Bordkanone, was eine Reihe von tödlichen Homing Missiles hervorbringt. Am Ende jedes Levels wartet ein riesiger Super-Mech, dessen Verteidigungstaktik sehr genau studiert werden will, und der einige Salven und Smart Bombs einstecken kann, bevor er die Segel streicht. Dort müßt Ihr auch regen Gebrauch von Eurer Strafing-Technik machen, die auf die L/R-Buttons gelegt wurde, sonst habt Ihr schnell Euer einziges Leben verpulvert, und es heißt "Game Over". Dann muß der jeweilige Level wieder ganz von vorne begonnen werden. Einige Stages erhöhen die sowieso schon gegenwärtige Hektik noch durch ein gnadenloses Zeitlimit: Innerhalb von 60 Sekunden alle zwölf verstreuten, radioaktiven Fässer zerstören, dann mit der übrigen Zeit (plus Bonus) 15 noch besser gesicherte, und so weiter. Für Fans der exzellenten Techno-Akustik von GITS existiert übrigens ein offizieller Soundtrack, zu dem renommierte Szene-Größen wie Westbam, Mijk van Dijk oder Hardfloor Tracks und Mixes beigesteuert haben. *rk*



Wer die Steuerung bei einem 3D-Shooter so implementiert, daß die Kontrolle über den Spinnenpanzer sehr schnell zu erlernen und intuitiv zu bedienen ist, der hat bei mir schon mal einen Stein im Brett. Anfangs denkt Ihr wirklich: "Wow, genial! Mit diesem flinken Gefährt und der wohlüberlegten Ausweichtechnik, kombiniert mit coolen Waffen, kann mir gar nichts passieren." Weit gefehlt! Während die Level eigentlich auch nicht schwer sind, radiert Euch schon der zweite Boßgegner oft schneller aus, als Euch lieb ist. Die harten Zeitlimit-Stages tun dann ein übriges, um zu frustrieren, ohne daß jetzt übermäßige Unfairneß dahintersteckt. Das irgendwie kultige, leicht trashig angehauchte Gameplay verleitet aber trotzdem meist zu einem weiteren Versuch. Technisch gibt's nichts zu meckern: Dicke Explosionen, rasante Action ohne Slow-Downs und Pop-Ups und kaum Polygonfehler beim Klettern an Decken und Wänden lassen über die einen Tick zu mager gepinselten Texturen hinwegsehen. Der kompositorisch hochwertige Techno-Sound paßt auch hervorragend zum Geschehen. Ghost in the Shell ist sicher kein Spiel für die Mainstream-Masse, Animé-Fans und Shooter-Liebhaber sollten aber ruhig einen Blick riskieren. Mir gefällt's auf jeden Fall.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Kodansha
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	Trainingsmission
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	74%
Musik:	76%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß: 75%

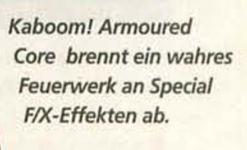
Video Games Classic

Armoured Core



HUD-Anzeigen versorgen Euch mit allen wichtigen Mech-Details.

Kaboom! Armoured Core brennt ein wahres Feuerwerk an Special F/X-Effekten ab.



Hier fliegen so richtig die Metall-Fetzen.

In einer fernen Zukunft drehen einige Gefechtsroboter durch und entwickeln eine eigene Intelligenz. Die fehlgeleiteten Kriegsmaschinen wenden sich gegen ihre Erbauer und fangen an, Einrichtungen und Fahrzeuge anzugreifen. Die Menschheit zieht sich unter die Erde zurück. Natürlich laßt Ihr das als Mitglied eines Raven-Mech-Bataillons nicht auf Euch sitzen. Im Anzug eines Supermechs stampft Ihr durch abwechslungsreiche Einsatzgebiete und macht Jagd auf feindliche Rebelleneinheiten. Nachdem Ihr Euch in den ersten Übungsrunden fit gemacht habt, werdet Ihr von der Zentrale mit härteren Kampagnen betraut. Insgesamt 16 actionreiche Missionen stehen Euch bis zum endgültigen Sieg bevor. Geht es anfangs hauptsächlich um die völlige Ausschaltung gegnerischer Präsenz im weitläufigen Zielareal, so kommen später komplexere Aufgaben auf Euch zu, wie z.B. die Zerstörung strategisch wichtiger Installationen oder das Eskortieren von Konvois. Nach jedem erfolgreich absolvierten Auftrag kassiert Ihr einen entsprechenden Geldbetrag. Das Waffenarsenal bietet u.a. Nachtsichtgeräte, diverse Strahlen- und Projektilwaffen, Spreng-Missiles und stärkere Laser-Fists. Außerdem verfügt jeder Anzug über Jump-Jets, die die Manövrier-Möglichkeiten unseres Mechs gewaltig erhöhen. Während der Missions-Pausen gehts in die Upgrade-Kammer, in der Ihr Euren Mech nach Belieben ausrüstet. Anfangs verfügt Ihr nur über einen billigen Mini-Laser und Raketen-Werfer, im weiteren Spielverlauf stockt Ihr Euer Arsenal mit durchschlagkräftigeren Waffen und besseren Mech-Chassis-Teile auf. Gegnerische Walker, flinke Bioroboter und feindliche Super-Mechs versuchen, Euch permanent an der Ausführung der einzelnen Aufträge zu hindern. *ws*



Im Splitscreen-Mode treten zwei menschliche Kontrahenten gegeinander an.



Hut ab! Mit einer derart unterhaltsamen Mech-Schlacht hat wohl keiner gerechnet. In Armoured Core findet der Battlemech vernarrte Spieler eine grandiose Mischung aus Action, Strategie und Taktik, die in eine äußerst sehenswerte 3D-Umgebung eingebettet wurde. Die Erforschung der einzelnen Ausbauteile bringt viel Spannung und Motivation in das actiongeladene Spielgeschehen. Die Areale der riesigen 3D-Landschaften sind definitiv prunkvoller als alles, was es bisher in diesem Bereich auf Konsole gegeben hat. Ein spannendes und äußerst sauberes Level-Design entlockt in späteren Stages eine deftige Portion Spielspaß. Sogar Missionen im Freien wurden nicht vergessen. Die Zahl der Einstell-Parameter ist immens und unglaublich variantenreich. Hier kracht es an allen Ecken und Enden, Waffen- und Gegnervielfalt steigern sich kontinuierlich. Diese Rezeptur spricht Liebhaber gepflegter Ballerspiele und Grafik-Fetischisten gleichermaßen an. Zu den klaren Schattenseiten des Mech-Spektakels gehört die zwar nett anzusehende, aber unbrauchbare 3D-Map. Rundum ein gelungenes Spielvergnügen, das man jedem Action-Strategiefreund ans Herz legen kann.

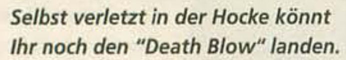
WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Actionspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	12
Grafik:	79%
Musik:	58%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß: 81%

Bushido Blade





Selbst verletzt in der Hocke könnt Ihr noch den "Death Blow" landen.



Rechts: Innovativ: BB als erstes Beat'em Up in der Ego-Perspektive.

In den südlichen Bergen Japans existiert ein Dojo namens Meikyokan (kan = Schule), in dem Killer (Kage) mit mittelalterlichen Nahkampfwaffen (vorzugsweise Schwerter) ausgebildet werden. Der Ehrenkodex selbiger besagt, daß dieser Geheimbund niemals verlassen werden darf. Ihr als Mitglied dieser obskuren Riege habt nun keine Lust mehr auf Auftragsmorde und flieht aus der Gemeinschaft. Daraufhin hetzt Euch Euer Meister sämtliche anderen Schüler auf den Hals. *Bushido Blade* bricht aus dem Standard-Beat'em Up-Rahmen insofern aus, als daß keine Lebensbalken und klassischen Stage-Begrenzungen mehr existieren. Wie in der Realität genügt ein gut getimeter Treffer ("Death Blow"), um den Gegner niederzustrecken. Nachdem Ihr Eure Wahl aus den sechs Charakteren und acht Klingen, die beliebig kombinierbar sind und jeweils andere Special Moves aufweisen, getroffen habt, geht das 3D-Intermezzo los. Als waschechter Attentäter seid Ihr natürlich mit allen Wassern gewaschen und habt so einige Tricks in petto: Dolche als Zweitwaffe werfen, dem verdutzten Angreifer Sand in die Augen streuen und einiges mehr. Anstatt Euch der Bedrohung zu stellen, könnt Ihr auch in den weitläufigen 3D-Arenen davonlaufen und Euch ein passenderes Ambiente zum Duell suchen. Seltsamerweise dürft Ihr aber nicht unfair kämpfen (d.h. einem Gegner in den Rücken schlagen etc.), wenn Ihr nach fünf Siegen in den Genuß weiterer Boß-Gegner und Abspänne kommen wollt. Nicht alle Attacken töten sofort (Blutfontäne), es kann auch passieren, daß Ihr im Beinbereich getroffen werdet und so den Kampf in einer kauernden Position mit eingeschränktem Schlagrepertoir, aber voller Siegchance (wie gesagt, ein guter Treffer genügt!) fortsetzen müßt. Im POV-Mode kann erstmals in der Beat'em Up-Geschichte (der Mega-CD-Schrott *Supreme Warrior* mal ausgenommen) ein Duell aus der Ego-Perspektive ausgefochten werden. *Bushido Blade* unterstützt übrigens als eines der wenigen aktuellen Spiele das Link-Kabel. *rk*



Eine Schwertkampfsimulation für Intellektuelle? Was nützen die ganzen Techniken und Specials und die weitläufigen Arenen zum Erkunden, wenn der typische Spielablauf so aussieht: Ihr rennt auf den Gegner zu und senst ihn mit einem gezielten Katana-Streich um. Basta, Sieg nach zwei Sekunden. Das ganze wiederholt sich dann noch ein paarmal, und in fünf Minuten seid Ihr durch das komplette Spiel. Höchst interessant, nicht wahr? Dabei hätten die Grundideen (Ego-Perspektive, unbeschränktes Gelände) durchaus das Potential zu mehr. Mal sehen, was Square damit im gerade in Japan erschienenen Nachfolger Bushido Blade 2 herausgeholt hat. Der Erstling vergrault auch den ambitioniertesten Schwertkampfjüngling mit grauenhaft einfallsloser Backgroundgrafik und extrem eckigen Charakteren. Ganze Teile der Landschaft werden streckenweise durch graue Flächen ersetzt, von den Clipping-Fehlern ganz zu schweigen. Leiht es Euch am besten für einen Tag aus, um mitreden zu können, denn gute Ansätze sind ja vorhanden.

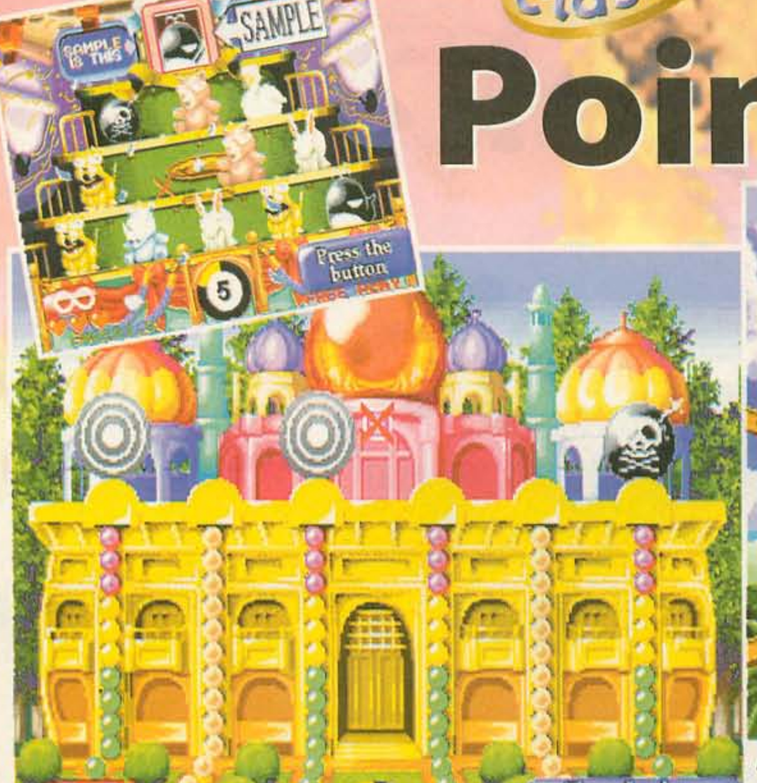
WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Schwertkampfsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Squaresoft
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save
Features:	5 Spielmodi, Link-Option
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	49%
Musik:	-%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß: 51%



Point Blank





Point Blank sieht knuddlig aus, bietet aber sehr anspruchsvolle Lightgun-Kost. Namco eben!

Schießt die Geier so ab, daß die Männchen in das fahrende Boot fallen.

Manche Arcade-Games brauchen etwas länger, um den Weg von der Spielhalle ins heimische Wohnzimmer zu finden, wie im Fall des '94-Namco-Automaten *Point Blank*, den wir letztes Jahr schon unter seinem japanischen Titel *Gun Bullet* gepreviewt hatten. Dabei handelt es sich um einen Lightgun-Shooter par excellence mit einer Grafik, die (abgesehen von ein paar Zooms) auch auf einem 8-Bit NES machbar wäre. Das muß sich doch widersprechen, oder? Tut es nicht! Anders als bei *Time Crisis* und Konsorten werden hier keine Rachegelüste gegenüber Mafia-Banden und anderen Verbrecherorganisationen mit Dutzenden explosiven Schlachten und Leichen ausgelebt. Nein, bei *Point Blank* werden Eure Konzentrationsfähigkeit, Schnelligkeit, Zielgenauigkeit und Reaktionsvermögen in einer Art virtueller Schießbude auf die Probe gestellt, die ich mir auch gut als witziges Trainingscenter für echte Cops vorstellen könnte. In mehr als hundert unterschiedlichen Stages gilt es, verschiedene anspruchsvolle Shooter-Aufgaben zu lösen: In nur drei Sekunden mindestens zehn vorgegebene Ziele zu treffen, ohne ein falsches zu erwischen, mit nur einer Patrone ein im Wind flatterndes Laubblatt zu durchlöchern, mit unendlich Kugeln in zwölf Sekunden einen Sportwagen sechzigmal zu durchlöchern oder aber in kürzester Zeit einen Gangster in einer Menschenmenge zu lokalisieren und unschädlich zu machen - das sind nur ein paar Beispiele, die Euch erwarten. Das Ganze wird dann in einen Wettbewerb mit sechzehn Prüfungen verpackt, bei dem auch sogenannte "Very Hard"-Stages auftreten, bei denen perfektes Beherrschen der G-Con 45 notwendig ist. Ihr könnt im Training jede gewünschte Stage bis zum Erbrechen trainieren und Eure Performance dann in einer detaillierten Grafik kontrollieren. Im Party-Play steigen kultige Duelle (nicht gleichzeitig) mit bis zu acht Mitspielern, die uns schon einige Nächte gekostet haben. Alternativ versucht Ihr Euch PS-exklusiv im ersten Lightgun-RPG, in der die Gun-Bullet-Insel erkundet werden will. *rk*



Genial! Besser kann man ein Lightgun-Spiel wohl nicht machen! Während bei anderen Genrevertretern die Motivation nach dem Durchspielen schnell sinkt (Ausnahme: Time Crisis), steigt sie bei Point Blank eher noch, da es so etwas wie ein "Durchspielen" eigentlich gar nicht gibt: Bei jedem neuen Versuch werden wieder 16 Stages aus einem extrem reichhaltigen Fundus per Zufallsprinzip mit anderen Voraussetzungen (z.B. bezüglich Zeit und Munitionsvorrat) zusammengewürfelt, so daß Ihr Wiederholungen nur sehr selten antrefft. Teilweise muß man auch so genau zielen, daß fast die Genauigkeit der G-Con 45 überfordert zu sein scheint. Das Party-Play mit menschlichen Gegner hat schon fast Bomberman-Kultcharakter und ist sehr reizvoll ("Ich schlag Dich!"). Das PS-Bonusspiel mit RPG-Charakter sollte dagegen wohl eher ein Gag sein: Einmal kurz anschauen und wieder vergessen. Wenn man simple Grafik in Kauf nehmen kann, ist das Spiel an sich aber der Hit. Alle angehenden Cops müssen zugreifen!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Lightgun-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Sony
Spieler:	1-8 (Party Play)
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	Erstes Lightgun-RPG!
Schwierigkeitsgrad:	3-8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	48%
Musik:	62%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß: 82%

Chill

Der finale Super-Jump ist nur per Fallschirm zu landen.

Vorsicht: Einstürzende Bäume en masse! Realismus pur...

Am Ende der Dorf-Strecke erwartet Euch ein Rennen mit den Cops auf vereister Bergstraße.

Schnappt Euch einen der vier coolen Hauptcharaktere, wählt unter 21 verschiedenen Boards, und los geht's auf die eisigen Pisten von Chill Valley. Jeder der drei extrem langen Kurse (Wintersport, Wald und Dorf) muß in einer bestimmten Zeit durchfahren werden, ohne dabei die Trick-Aktionen zu vernachlässigen, für die ordentlich Punkte ausgeschrieben sind. Zur Steuerung Eures Recken nehmt Ihr am besten ein Analogpad zur Hand. Durch Einziehen der Beine werdet Ihr aerodynamischer und legt an Speed zu, was aber auf Kosten der Turns geht, die Ihr via Sharp Turn-Button noch verstärken könnt. Mit dem obligatorischen Jump-Button leitet Ihr Eure Stunts ein. Die Strecken warten mit einer Menge Herausforderungen auf: Slalomabschnitte wechseln sich mit Halfpipes ab, ein Eiskanal folgt auf eine Baumstrecke und so weiter. Dafür benötigt man natürlich das passende Material unter den Füßen, das sich in den Kriterien Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit und Drehfreudigkeit unterscheidet. Am Ende jedes Rennens durch das weiße Element gilt's noch ein actionlastiges Finish zu bestehen: Ein Klippensprung per Fallschirm, eine Verfolgungsjagd mit den Cops auf schneebedeckter Piste und ein Super-Jump, bei dem Ihr mehr Höhenmeter zurücklegt als ein Paraglider. Durch die recht breite Streckenführung bieten die einzelnen Kurse eine Menge Abzweigungen, die für Abwechslung bei der Jagd nach Bestzeiten und Trickpunkterekorden sorgen. Wollt Ihr Euch mit einem Kumpel messen, wird der Screen auf Wunsch horizontal oder vertikal gesplittet. Der Sound kommt, Snowboard-untypisch, sehr technolastig und ein wenig eintönig daher, und Soundeffekte selbst muß man schon mit der Lupe suchen. *rk*



Wie meinte Dirk noch in seinem Preview in der letzten Ausgabe: "So einen genialen, durch Gouraud-Shading-Techniken geschaffenen Schnee hat man auf der PlayStation noch nicht gesehen." Meine volle Zustimmung in diesem Punkt. Leider sollte sich das als einzige wirkliche Stärke von Chill herausstellen. Der Grafikaufbau geht zu langsam voran, Pop-Ups nerven (kurz vor Euch taucht plötzlich eine Barriere auf), Clipping-Fehler lassen Euch quasi einen Blick unter die Piste werfen, und ruckeln tut's auch noch. Außerdem gibt sich die Steuerung trotz Analogpad-Support viel zu unsensibel, egal welche Bretter Ihr verwendet. Dem Steckendesign muß im Hinblick auf Highlights wie 1080 Degrees Snowboarding (N64), Steep Slope Sliders (SAT) oder Snow Racer '98 (PS) leider das Prädikat einfallslos verliehen werden. Es mag zwar die ein oder andere Zusatzstrecke geben, bei der miserablen technischen Qualität von Chill ist der Reiz, diese zu erkunden, aber nicht besonders hoch. Eidos' Snowboard-Sim liegt in etwa auf einer Stufe mit Extreme Snowbreak (siehe Test letzte Ausgabe). Schade um den herrlichen Schnee, aber das eigentliche Spiel bedarf noch einer Menge Feintuning.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Snowboard-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Silicon Dreams
Testversion:	Eidos
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save
Features:	Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	69%
Musik:	65%
Soundeffekte:	52%

Spielspaß: 55%

Spawn



Nachdem Acclaim dem Image von Comic-Heldenspielen vor einigen Jahren bereits ordentlich zusetzte, ist es Sony Interactive inzwischen gelungen, eine neue Schmerzuntergrenze zu definieren, die hoffentlich in diesem Jahrhundert nie mehr von irgendeiner Zeichentrick-Umsetzung auch nur annähernd erreicht wird. Es lohnt sich eigentlich gar nicht, auf die hervorragende Comic-Vorlage, an der sich das Spiel übrigens mehr als am Film orientiert, hinzuweisen. Die Programmierer haben es nicht einmal fertig gebracht, Spawns Markenzeichen, seinen Umhang, richtig zu implementieren. Außer, wenn Ihr in den völlig verwaisten Gewölben zur Abwechslung mal auf einen Feind trefft und automatisch in die unpraktische Seitenansicht umgeschaltet wird, läuft der Hauptdarsteller Al Simmins nämlich immer ohne sein Cape herum (und sieht dabei aus wie ein Volltrottel im Neoprenanzug). Womit Ihr es hier zu tun habt, ist schlicht und ergreifend das langweiligste und linearste PlayStation-3D-Adventure, dessen paar Welten zudem mit katastrophal groben und fehlerhaften Texturen überzogen sind. Die magischen Angriffe und Special Moves von Spawn sind auch nur ein Tropfen auf den heißen Stein, vor dem Hintergrund des verworrenen Spieldesigns aber kein Gameplay-aufwertendes Feature. *ds*



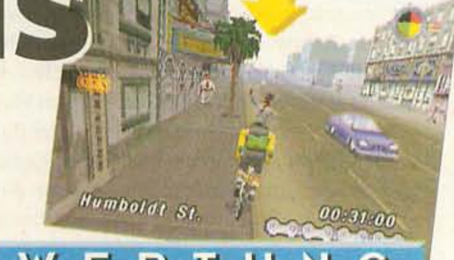
Falls sich herausstellen sollte, daß unser Testmuster doch nur eine Alpha-Version vom April '97 war (diesen Eindruck macht das Spiel), dann nehme ich alles hier Gesagte in vier Wochen feierlich zurück. Im anderen Fall drängt sich allerdings die Frage auf, wer bitteschön bei Sony solch eine CD zum Mastering freigibt und wie ein derartiger Bockmist die interne Qualitätskontrolle bestehen konnte. Unglaublich! Ein ähnlich schlampiges Machwerk ist uns zuvor höchstens zu Mega-CD-Zeiten schon einmal unter die Finger gekommen, aber die vielen Grafikfehler hier stellen wirklich alles bisherige in den Schatten – von der zähen Steuerung und den stupiden Beat'em-Up-Einlagen ganz zu schweigen. Tragisch vor allem auch für die Macher der stimmungsvollen Musik und der FMVs. Diese einzigen beiden Highlights stehen auf gänzlich verlorenem Posten. Leider!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	(No)-Action-(No-Fun)-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	25%
Musik:	80%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß: 15%

Courier Crisis



Obwohl die Idee, den wahren Helden des Großstadtdschungels endlich ein eigenes Spiel zu widmen, durchaus reizvoll klingt, zeigt diese stümperhafte Umsetzung des Fahrradkurierthemas lediglich, wie man's am besten nicht macht. Eure Aufgabe in Courier Crisis ist recht simpel: Ihr transportiert Umschläge von A nach B, wobei Euch ein Wegweiser am oberen Bildschirmrand immer die Richtung des jeweils nächsten Ziels anzeigt. Je weiter Ihr vorankommt, desto größer werden die Abstände zwischen Abholer und Empfänger und desto knapper die zur Verfügung stehende Zeit. Menschliche Hindernisse können überfahren oder zur Seite geboxt werden. Stärkere "Gegner", wie Autos, Briefkästen, etc.., umfährt oder überspringt man besser. Bei Stürzen verliert Ihr nicht nur wertvolle Zeit, sondern auch Lebensenergie. Ist Euer Bike im Eimer oder die Zeit abgelaufen, werdet Ihr knallhart gefeuert. Macht Ihr Euern Job jedoch gut, dann dürft Ihr die verdiente Kohle im Fahrradshop in neue Hardware investieren. *ds*



Tja, auf der PlayStation war's schon ein Flop, wieso sollte hier alles besser werden? Abgesehen vom simplen Spielprinzip, das kaum Variationen erfährt, ist die Grafik schlichtweg ein Witz: Clipping-Fehler noch und nöcher, immerfort wiederkehrende, ähnlich pixelige Hintergründe sowie schlecht designte Autos und Häuser lassen einem gleich nach dem Einlegen der CD die Augen überquellen. Dazu kommt eine unpräzise Steuerung, die sich gewaschen hat und Euch spätestens nach den ersten vier Leveln, wenn die Straßen deutlich voller werden, jegliches Quentchen Restspaß raubt. Auch die Tatsache, daß schwächere Verkehrsteilnehmer rücksichtslos über den Haufen gefahren werden können, was zumindest am Anfang noch das eine oder andere Schmunzeln hervorruft, reißt hier nichts mehr raus. Ein klarer Fall für die Müllpresse!

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Fahrradrennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega/BMG
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Paßwörter/ interner Speicher
Features:	deutsche Menüs
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	36%
Musik:	52%
Soundeffekte:	30%

Spielspaß: 38%



House of the Dead



House of the Dead – eine grundsolide Ballerei für alle frustierten Ballerspiel- und Splatterfans.

Der Junge kommt uns nicht mehr in die Quere.



Ein grüner Obermotz-Zombie stellt sich uns frech in den Weg.

Harte Zeiten für die Gemeinde der Hardcore-Gunner: Während Sony hierzulande mit der Veröffentlichung der Lightgun-Shooter von Namco noch etwas zögerlich wirkte scheut sich Sega nicht, die zweite Automaten-Generation seiner Fadenkreuz-Ballereien in unverminderter Härte (mit verstecktem Blood-Cheat!) an den Mann zu bringen. House of the Dead richtet sich weniger an uniformierte Möchtegern-Gesetzteshüter, die die Welt vor skrupellosen Gaunern retten wollen, sondern ist eher etwas für harte Splatter-Typen, um nicht zu sagen für Liebhaber stupider B-Movie-Horrorreißer. In Haus des Todes wird im Stil der alten "Guts&Gore"-Schinken ein wahres Baller-Fest veranstaltet. Ihr schlüpft dabei in die Rolle eines Spezialagenten, der auf einem großen Anwesen den mysteriösen Fall eines verschwundenen Wissenschaftlers untersuchen soll. Als direkter Feind ist diesmal keine Terroristen-Bande angetreten, sondern Zombies, Monster und andere Schattenkreaturen der Nacht dienen als direkte Opponenten, die ständig versuchen Euch à la "From Dusk Till Dawn" das Lebenslicht auszublasen. Mittels eines Joypad-Fadenkreuzes, das am besten durch die Lightgun eingetauscht wird, feuert Ihr auf eine schier unerschöpfliche Masse hungriger Untoter. Unterwegs dürft Ihr durch das Aufschießen von Toren, Türen und Code-Schlössern, den Weg stellenweise selbst bestimmen, was ein gewisses Maß an Abwechslung garantiert. Im erweiterten Saturn-Mode stehen mehrere Charaktere zur Auswahl, die mit unterschiedlich großen Magazinen und Nehmerfähigkeiten ausgestattet sind. *ws*



Mag ich auch der einzige auf der Welt sein dem House of the Dead auf dem Saturn gefällt: Ich persönlich stehe darauf. Sicherlich, auf Dauer ist die Zombie-Ballerei kein Garant für langanhaltende Motivation, dazu fehlt einfach die technische, spielerische und grafische Perfektion. Auch die erweiterte Helden-Palette und einige neue Spielmodi, wie z.B. der "Boss-Mode", sind zum Ausgleich ein schwacher Trost. Die Kamerafahrten sind verhältnismäßig flott und geschmeidig, leider bleibt dafür die optische Präsentation weit hinter den beiden vorangegangenen AM2-Shootern zurück. Die Umgebung zeigt sich stellenweise total grobpixlig und gewinnt damit gegen den Automaten keinen Blumentopf. Trotzdem macht es einen "Mordsspaß" den muffeligen Zombie-Gesellen die Gliedmaßen wegzublasten, was insgesamt ein äußerst "fetziges" Grusel-Flair vermittelt. Sind alle Angriffsmuster erstmal studiert, haben die Untoten gegen den versierteren Lightgun-Spezialisten keine Chance mehr. Für eine schnelle Knallerei nach Feierabend oder als Frustabbau eignet sich House of Dead ganz hervorragend. Damit der Horrorfaktor einem erst richtig das Blut in den Adern gefrieren läßt, rate ich ausschließlich zur Lightgun-Benutzung mit entsprechendem Cheat-Code.

WERTUNG

System:	Saturn
Spieletyp:	Lightgun-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1-2
Speicheroption:	30K Internes RAM
Features:	Lightgun-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	18
Grafik:	59%
Musik:	61%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 68%



Panzer Dragoon Saga



Mit den L- und R-Tasten darf man sich beliebig um die Feinde drehen, um eine sichere Schußposition zu erreichen.

Panzer Dragoon-Saga ist in drei grundlegende Spielbereiche Walk, Fight und Battle aufgeteilt. Hier erkunden wir gerade das umliegende Gelände.

Mit Super-Laserkanone und mehrstufigem Fadenkreuz nehmt Ihr gleich mehrere Gegnerschergen unter Beschuß.

Nach dem Erfolg der beiden Action-Vorgänger greift jetzt das etwas andere Panzer Dragoon nach dem Rollenspielthron. Die Story knüpft unmittelbar an das Ende des letzten Teils an: Wieder sind Jahrtausende vergangen, seit die einstmals blühende Menschheit im Staub unterging. Die Erdkruste ist dürr und rissig, von trockenen Winden blankgefegt und tief unter ihrer Oberfläche schlummern seit Äonen die verschütteten Ruinen einer längst vergangenen Zivilisation. Fast vergessene Artefakte zeugen von neuen Wegen, die unsere Vorfahren erkundet haben, um andere Lebensformen zu erschaffen. Nun sind diese Ruinen wieder aufgedeckt worden - von Männern, die jene alte Macht benutzen wollen, um das Reich in seinem ehemaligen Ruhm wiedererstehen zu lassen. Aber Chaos und Aufstand haben den Ausgrabungsort befallen, denn die Crymens, eine üble Rebellengruppe, hat die Kontrolle über die Ruinen gewonnen. Ihr schlüpft in die Rolle von Edge, ein junger Gardist, der nach einer Crymen-Attacke verwundet wurde und seine Rettung einem mysteriösen Drachen zu verdanken hat. Mit dem Drachen als Reittier schwört Ihr ewige Rache gegenüber den Rebellen. Aber da ist noch was, nämlich ein tiefe Sehnsucht nach einem jungen Mädchen, das den Namen Azel trägt. Wie es das Schicksal so will, hält sich die Angebetete irgendwo in der alten Ruinenstadt auf. Mit einer Fadenkreuz-Cursor-Kombination untersucht Ihr die felsige Umgebung, sammelt Gegenstände ein, entschärft Fallen, knackt Schalter-Rätsel oder nehmt Kurs auf versteckte Katakomben. Durch das ausgefeilte Menü-System habt Ihr ständig Überblick, welche Waffensysteme, Heiltränke oder Karten sich im Inventory befinden. Alle Monster-Kämpfe werden in Echtzeit ausgeführt und im rollenspieltypischen Hitpoint-System abgerechnet. *ws*



Panzer Dragoon RPG ist das Non-Plus-Ultra für Rollenspieler mit Adventure-Ambitionen. Wer die Vorgänger kennt, wird sich nicht nur sofort heimisch fühlen, sondern auch wissen, was ihn grafisch erwartet. Ein riesiges Spielareal (auf vier CDs verteilt!), zahlreiche Echtzeit-Kämpfe, ein Haufen Gegenstände und reichlich skurrile Monster. Die gehaltvolle Story und modernste 3D-Technik gehören zu dem Besten, was derzeit in Neuzeit-Rollenspielen zu finden ist. Das Kampfsystem ist einfach strukturiert und stellt auch Neulinge nicht gleich vor zu hohe Anforderungen. Die heiße Mixtur aus Action, Endzeit und Wüstenabenteuer wirkt schweißtreibend motivierend. Nach dem hervorragenden Intro wird der Dragoon-Sprößling besonders feinfühlig in das RPG-Kampfgeschehen eingeführt und findet sich, einmal mit der Steuerung vertraut, sofort zurecht. Die zahlreichen Superfeinde hauen selbst erfahrene Genreliebhaber locker vom Hocker, und die gut durchdachte Gameplay-Abwechslung mit Walk- und Flug-Missionen gibt dem Saturn-Highlight den letzten Schliff. Negativ anzusehen ist, daß alle Untertitel-Texte lediglich in Englisch sind und FMV-Dialoge im feinsten Japanisch aus den Lautsprechern plätschern. Wem diese unbedeutenden Kleinigkeiten nichts ausmachen, muß sich das Spiel unbedingt besorgen!

WERTUNG

System:	Saturn
Spieletyp:	Rollenspiel-Adventure
Datenträger:	4 CDs
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Int.+ Externes-RAM
Features:	Analog Pad-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	12
Grafik:	82%
Musik:	77%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß: 85%

Atlantis





Alles wie im Fantasy-Traum: In Atlantis übernehmt Ihr die Rolle eines wackeren Junghelden, der die legendenumwobene Stadt vor dem Untergang retten muß. Eure Hauptaufgabe besteht darin, vier versteckte Kristalle und die königliche Familie in einem riesigen Schloßareal zu finden. Boshafte Regime-Gegner wollen Euch daran hindern und lassen nicht locker, bis es zu lebensbedrohlichen Situationen kommt. Ganz auf Euch allein gestellt, zieht Ihr durch vorberechnete 3D-Kulissen (die sich in alle Richtungen drehen lassen), auf der Suche nach der Wahrheit zu den geheimnisvollen Vorgängen. Bereits bei der ersten Begegnung mit der verschworenen Leibgarde kann alles zu Ende sein, hat man nicht die richtige Text-Antwort parat. Beim Fortbewegen werden die Standbilder nur Bitmap-like vorgetäuscht, was die Landschaft stufenlos in die Tiefe scrollen läßt. An die Experimentierfreude des Spielers apellieren die dargebotenen Rätsel. Alle Figuren, die Ihr unterwegs trefft, lassen sich ansprechen. *ws*



Aus dem Windschatten von "Riven" (ist für den Saturn derzeit in Arbeit) prescht Cryos Render-Adventure gerade noch vor dem großen Rivalen an die Release-Front. Was Grafiken und Atmosphäre angeht, braucht sich die französische Entwicklung vor vergleichbaren Genrevertretern nicht unbedingt zu verstecken. Die Rätsel sind halbwegs intelligent, wirken aber oft deplaziert. Zum anderen sorgt die wirre Spielführung und das ständige Nachladen für große Verärgerung. Die malerischen Umgebungen der gerenderten Szenarien weisen Stilelemente aus der Antike und dem Mittelalter auf, was vielleicht anfangs ganz amüsant wirken mag, der Spielmotivation aber selten auf die Sprünge hilft.

WERTUNG

System:	Saturn
Spieletyp:	Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Cyro
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	71%
Musik:	34%
Soundeffekte:	20%

Spielspaß: 40%

Power Drift

Sega of Japan hat mal wieder in der Mottenkiste gekramt und einen alten Automatenklassiker der besonderen Art ausgegraben. In Power Drift schlüpft Ihr in die Rolle von einem zwölf zur Auswahl stehenden Buggy-Freaks und rast mit der hartgesottenen Konkurrenz auf einem halben Dutzend Stunt-Parcours gnadenlos um die Wette. Es geht durch die Palmen-Wüste, Wälder und mehrere Fantasy-Landschaften. Alle Rennstrecken sind mit Nettigkeiten wie Steilkurven, Loopings, Sprungschanzen und weiteren Schikanen gespickt. Unterwegs werdet Ihr mit unterschiedlichen Bodenverhältnissen wie Asphalt, Holz- oder banalen Steinwegen konfrontiert. Die Raserei betrachtet Ihr ohne zusätzliche Ansichten-Option aus der Verfolgerperspektive. Neben dem "Arcade"-Mode steht noch ein "Championship"-Modus zur Auswahl, der einige Strecken-Variationen mehr als im Original zu bieten hat. *ws*







Zuerst möchte ich hier mal meinen, ersten Eindrücke als damaliger Fan des Automatenoriginals schildern: "Was, so hat das Teil wirklich vor acht Jahren ausgesehen?". Eigentlich ist die nostalgische Buggy-Hatz über bucklige Rennpisten doch ganz lieb und nett gewesen – wie sie mir auch in der alten PC-Engine-Konvertierung im Gedächtnis blieb. Trotzdem wollten sich bei dieser Pixelorgie der Gefühle weder rechte Spannung noch Arcade-Feeling bei mir einstellen. Für den modern eingestellten 32-Bit-Fahrer wird einfach zu wenig Abwechslung, unübersichtliche Kurse und eine schreckliche Oldie-Grafik geboten. Hätte Sega wenigstens ein zusätzliches Spiel mit draufgepackt, wäre das Gesamturteil vielleicht nicht ganz so schlecht ausgefallen. Hardcore-Fans der Arcade-Maschine werden trotzdem mit der 1:1-Umsetzung zufrieden sein.

WERTUNG

System:	Saturn
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	MARO
Spieler:	1
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 80 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	34%
Musik:	30%
Soundeffekte:	20%

Spielspaß: 50%



Blazing Star



Der finale Boß wehrt sich nicht so heftig wie sein Vorgänger.



Leider steckt spielerisch nicht genug Subs-tanz in BS, um Pulstar zu toppen.



Nicht alle Stages sehen so fulminant aus wie hier dieser pulsierende Reaktor.

Neben seiner enormen Beat'em Up-Lastigkeit war das Neo Geo auch seit jeher berühmt für seine horizontal und isometrisch scrollenden Shoot'em Ups von epochaler Güteklasse, wie etwa *Last Resort* (SNK, '92), *Viewpoint* (Sammy, '92) oder *Pulstar* (Aicom, '95). In deren Fußstapfen will nun Yunekobos *Blazing Star* treten, das ja lange Zeit als Pulstar-Nachfolger durch die Web-Pages und Anzeigen geisterte. Schnappt Euch einen der vier im Space-Hangar bereitgestellten Abfangjäger und ölt Eure Laserwummen für die anstehenden sechseinhalb Level (der letzte besteht nur aus einem fetten Endboß) in diesem 346 Mbit – Spektakel. Jeder Raumer charakterisiert sich durch sein spezifisches Feuer-/Lasermuster, welches natürlich via Power-Ups gehörig aufgebohrt werden kann. Gegen besonders hartnäckige Gegner empfiehlt es sich, seine Bordkanonen durch "Charging" maximal aufzuladen und einen bildschirmfüllenden Laserhagel einzusetzen. Bewährte Kult-Items und Extras wie Speed-Ups oder die Force-Einheit findet Ihr in *Blazing Star* leider nicht, so daß Ihr dem feindlichen Laserhagel ohne jegliche Schutzschildfunktion trotzen müßt. Die horizontal scrollenden Stages weisen Parallax-Scrolling in mehreren Ebenen und wunderschön gerenderte Schiffe und Monster auf. Während Eurer Exkursion gibt's eine Menge Bonus-Items und L-U-C-K-Y-Buchstaben aufzusammeln, die Euch zu dicken High Scores verhelfen. Werdet Ihr abgeschossen, geht die Schlacht ohne Rücksetzpunkte unmittelbar weiter. Bei jedem der unendlich oft verfügbaren Continues könnt Ihr auf Wunsch das Raumschiff wechseln und so den Formationen der Aliens vielleicht besser trotzen. *rk*



Nein, also "The ultimate in Neo Geo graphics" (wie auf der Packung beschrieben) bietet Blazing Star nicht, obwohl Stages und Gegner durchaus hübsch gezeichnet wurden. Die Backgrounds erscheinen aber manchmal seltsam blaß, Ruckelanfälle kommen auch schon vor, und viel zu kurz ist's obendrein. Unfaire Stellen mit einem Schußhagel, dem man definitiv nicht entkommen kann, werden durch unendlich Continues ausgeglichen, anstatt sich wie bei den oben erwähnten Star-Shoot'em Ups um ein ausgeklügeltes Level-Design zu bemühen. Dafür bekommt Ihr den wohl fulminantesten Boß der Shoot'em Up-Geschichte vor Euer Zielkreuz, der sich über mehrere Bildschirme erstreckt, aufteilt und wieder zusammensetzt. Überhaupt haben die Duelle mit den sieben Super-Alien(schiffen) am Ende jedes Abschnitts viel Spaß gemacht. Das ganze Spiel habt Ihr aber in einer knappen halben Stunde gesehen, und dafür sind meines Erachtens 600 Mark etwas zuviel Kohle. Man hätte sich mehr an den bereits erprobten Shooter-Zutaten wie der Force-Unit orientieren sollen, mit dem Gegner aus allen Richtungen pariert werden können und die Euer Geschick mehr auf die Probe stellen, als das in Blazing Star der Fall ist. Um einen würdigen Pulstar-Nachfolger handelt es sich nicht. Shooter-Fans warten auf Metal Slug 2.

WERTUNG

System:	Neo Geo Cartridge
Spieletyp:	Shoot'em Up
Datenträger:	Modul 346 MBit
Hersteller:	Yunekobo/SNK
Testversion:	MARO Tel.:0711/9561130
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-9
Preis:	ca. 600 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	76%
Musik:	72%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß: 72%





Frankreich '98 – Die Fußball WM

Die Tage werden länger und die Nächte kürzer – alle Fußballfans fiebern bereits den ersten Weltmeisterschafts-Begegnungen in Frankreich entgegen. Wie bei jeder WM kann nur einer gewinnen: Torreiche Begegnungen sind auch im neuen FIFA-Nachfolger: Frankreich '98 – Die Fußball WM für das Nintendo 64 und die PlayStation zu erwarten. Was sich gegenüber dem exzellenten Vorgänger geändert hat, und ob sich ein weiterer Kauf lohnt, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Testbericht.







Capcom-Spezial

Beat'em Up-Fans aufgepaßt: Nach dem sensationellen Erfolg der letzten Capcom-Prügler präsentieren wir Euch alle genialen Automaten-Nachfolger wie z.B. Vampire Savior (Saturn) und Marvel VS Capcom (Arcade). Was sich Move-technisch geändert hat, und was es bahnbrechend Neues aus dem Charakter-Lager zu berichten gibt, verraten wir Euch in der nächsten Video Games.

Gran Turismo

Mit Vollgas hinein in den Spiele-Frühling: Nicht mehr ganz so geheim, dafür aber hochaktuell, ist die exklusive PAL-Version von Gran Turismo. Wir decken auf, ob die Sony-Designer am Ende doch noch neue Autos, wie z.B. einen Porsche 911 oder BMW, in ihren "Ultimate Driving-Simulator" einbauen durften. Der ausführliche Test fühlt dem mit Vorschußlorbeeren überladenen Racing-Spektakel ohne Pardon auf die Kolben.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Stellv. Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb)
Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Alexander Folkers (af)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-0, Fax: 08121/95-1199
über CompuServe (go videogames oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout, DTP & Bildbearbeitung: Journalsatz GmbH
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/951-107, Fax: 08121/951-196

Titel-Artwork: Nintendo
Anzeigenleitung: Alan Markovic
Anzeigenmarketing: Sacha Zöttl (-277), Ilka Krebs (-275)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49. 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (-471)
International Account Manager: Emma Karpfinger (Tel 08121/951-309, Fax 08121/951-397)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Otto Albrecht
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/951-106, Fax: 08121/951-196
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
Geschäftsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon 08121/951-251, Telefax 08121/951-298
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



FORSAKEN

